playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

A2 poszter:
FINAL FANTASY
TWISTED METAL BLACK

teszt:
ONIMUSHA WARLORDS
Resident Evil Japánba utazik

teszt:
TECHNOMAGE
Diabloba oltott kalandjáték



FINAL FANTASY
a harc szelleme

DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY (PS) • STUPID INVADERS (DC) • FINAL FANTASY CHRONICLES (PS) • RED FACTION (PS 2) • ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (PS2) • SHADOW OF MEMORIES (PS2) • TWISTED METAL BLACK (PS2) • OUTTRIGGER (DC) • NBA STREET (PS2)

2001. szeptember Ára: 996 Ft



SZIASZTOK!



Múlt havi játékaink nyertesei:

Alone In The Dark játék:
A helyes megfejtés: A játék főszereplőinek neve Carnby és Aline
Alone in the Dark PS játékot nyert:
Németh Melinda, Dunaújváros

Metal Gear Solid játék:
A helyes megfejtés: A játék főszereplőinek neve Solid Snake, a tervezője pedig Hideo Kojima
MGS2 videókazettát nyert:
Dévai András, Budapest

Warriors of M&M játék:
A helyes megfejtés: A játék kiadója a 3DO
Warriors of MM PS2-játékot nyert:
Barna Gábor, Lajosmizse

Nintendo játék:
A helyes megfejtés: Ash ellenfele a tv-sorozatban Gary.
(Viszont sikerült nagyon ügyesen feltennünk a kérdést, így a kétértelműsége miatt elfogadtuk azokat a megfejtéseket is, ahol a Rakéta Csapatot jelölték meg.)
Mini Classic Games kulcstartós játékot nyert:
Ecker Viktória, Budapest
Kovács Balázs, Nemesvámos
Csala Petra, Mezőtúr
Csender Dezső, Budapest
Kiss Brigitta, Gyöngyös
Hegedűs Bálint, Mezőberény
Winkler Tamás, Dunavarsány
Nagy Zoltán, Kecskemét
Gunyecz Mariann, Nyíregyháza
Egerszegi Atilla, Budapest

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Horváth Csaba, Sopron

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

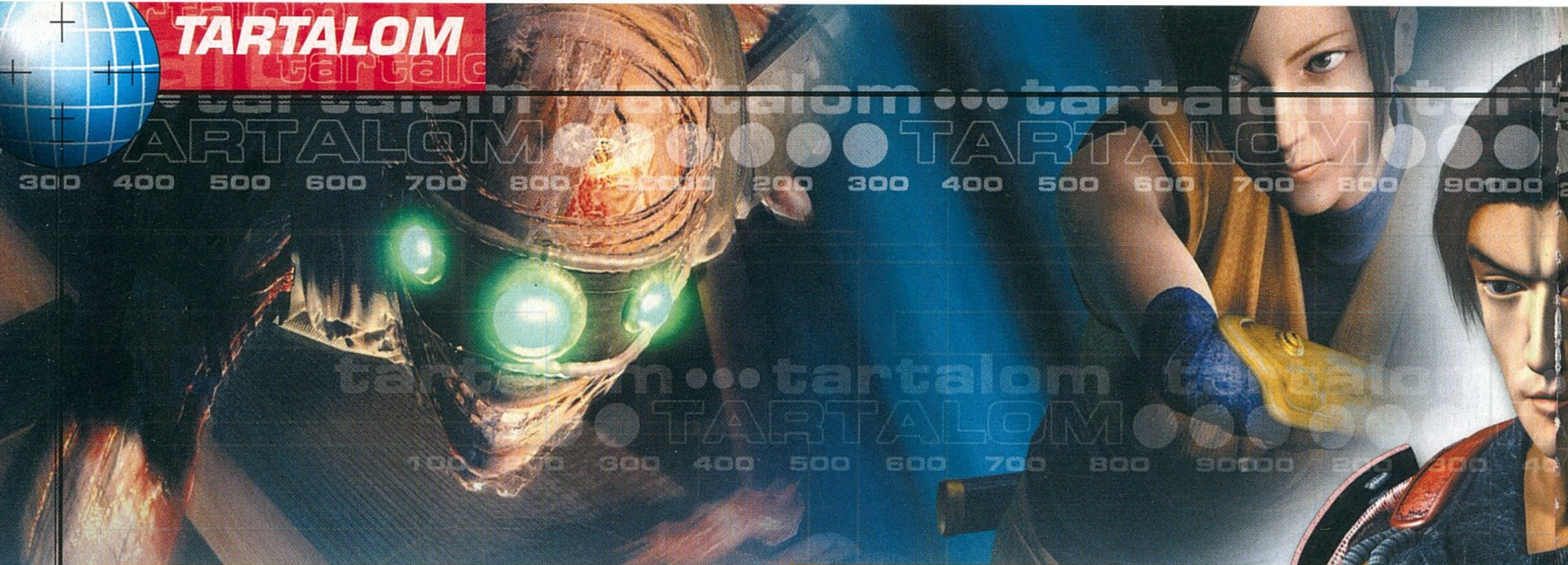
Na, még mondják azt, hogy a világ nincs egyensúlyban! Igaz ugyan, hogy dolgoznunk kell ebben a dögmelegben - viszont cserébe bőven van mivel, ami - figyelembe véve a nyáron szokásos uborkaszezont - igencsak nagy meglepetés! Az évszakhoz illően nagyon meleg volt az e havi termés, és szerencsére nem panaszkodhatnak sem a Dreamcastosok, sem a PlayStationösök. Nagyon üt a Stupid Invaders és a Technomage is, bár szerintünk augusztus legnagyobb slágerei nem ők lesznek, hanem egy film, bizonyos Final Fantasy. (Lehet, hogy nemsokára találtok róla pár kósza sort is.) Mivel múltkor a Tomb Raider kapcsán is komáltátok ilyen jellegű ötleteinket, úgy gondoltuk, hogy most is el kellene ugrani moziba. Megint van 100 jegyünk (50 páros). Az időpont és a hely:

2001. augusztus 24. 18 óra
Budapest, Duna Plaza Hollywood multiplex

Ha van kedved eljönni, akkor hívd fel augusztus 21-én délelőtt 11-12 óra között a 350-8179-es telefonszámot. Ha az első 50 telefonáló között vagy, akkor 14-15 óra között már jöhetsz is a páros jegyedért, amiért cserébe mindössze ezt az újságot kell felmutatnod. Jöhet a refrén:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is.

PlayTime!-team



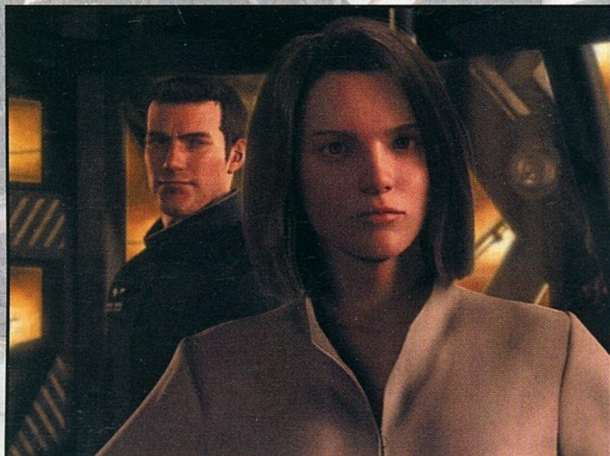
playtime!

NEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP





PLAYNEWS 09

Airblade



A Criterion Studios előző játéka a hatalmas sikertelenséget "elért" Trickstyle volt Dreamcastra; egy légdeszkás játék, ami ugyan egész jól nézett ki, ám lassú volt, és unalmas. A Criterion azóta áttért egy másik kiadóhoz (az Acclaimtól a némileg tőkeerősebb Sonyhoz), és a platformváltást után nekiálltak egy új játék fabrikálásának. A cég kézzel-lábbal-nádihegedűvel tagadja, hogy az Airblade-nek bármiféle köze lenne a Trickstyle-hoz, ám minket nem győztek meg teljesen: mit ad Isten, itt is légdeszkákon kell repesztenünk! Ám míg a rossznevű elődben a versenyzésen volt a hangsúly, a trükköket akár mellőzni is lehetett, az Airblade már Tony Hawknak jelenthet konkurrenciát, hiszen a játék középpontjában a trükközés van. A grafika csodálatos, és az ígéretek szerint megfelelően gyors is lesz (erre szükség is van, az E3-on kiállított változat ugyanis borzalmasan szaggatott), és a sztori is sok lehetőséget kínál. A történet szerint egy vállalat ellen kell küzdenünk, természetesen légdeszkánkkal: néha limuzinokon kell végigcsúsznunk, máskor körözési plakátokat kell leszaggatnunk a falról, sőt néha öltönykéeket kell lecsapni. Sajnos rossz hír marad a végére: csak hét pálya lesz a végleges változatban, és nem lesz lehetőségünk internetes játékra.



Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	Criterion Studios
Típus:	Akció-extrém sport
Megjelenés:	2001. ősz (PAL)

Chase



Kiadó:	?
Fejlesztő:	I-Imagine
Típus:	Autós akció
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)

Az Xbox Incubator-program (ez egy lehetőség, ami elérhetővé teszi újonnan alakult, tehetséges, ám tapasztalatok és kiadó nélkül lévő fejlesztőcsapatok számára, hogy olcsón kezdjék meg első játékuk fejlesztését Xboxra - ingyen kapnak meg programokat, és olcsón fejlesztőkészleteket) első terméke a dél afrikai I-Imagine által készített Chase lesz. A program igen nagy hasonlóságot mutat a Reflection-féle Stuntmannal (ha nem is ötletnyúlásról van szó, hiszen a Chase-t előbb jelentették be, mint azt): itt is egy kaszkadőr bőrébe kell belebújnunk, itt is rengeteg autót próbálhatunk ki, de itt lehetőségünk lesz lövöldözésre is (egy maffiás filmben is részt kell vennünk, természetesen itt előkerülnek a Thompson géppityuk). Természetesen a lényeg itt is a nagyvárosi kergetőzésen lesz, de egy ízben feldúlhatunk egy strandot is, és más ínyencségeket is ígérnek a fejlesztők. Az autók skálája is igen széles, vágtathatunk pizzáskocsival, kamionnal, buggyval , sportkocsival és amerikai benzinfalókkal is. A grafika még meglehetősen kezdetleges állapotban van, de néhány szép effektust már most is láthatunk: a vizes aszfalt és a robbanó kocsik gyönyörűen néznek ki. Kíváncsian várjuk, hogy a lelkes fiatalok mire mennek a tapasztalt játékkészítők által alkotott Stuntman ellen.





2001

Kiadó:	Square EA
Fejlesztő:	SquareSoft
Típus:	(Online) RPG
Megjelenés:	FFX: 2002. március (NTSC)
	2002. március (Japán, PS2)

Final Fantasy-hírek



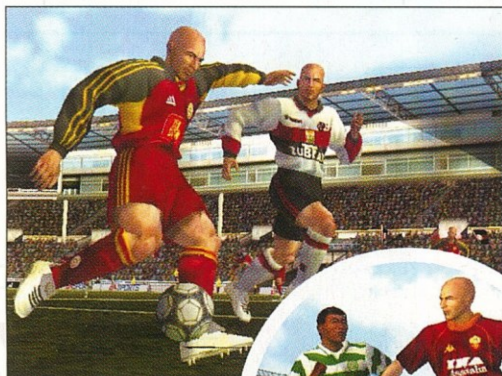

PS2/Xbox

Jó szokásunkhoz híven ezen számunkban sem hanyagoljuk a SquareSoftot, elsőként néhány száraz adat: a Final Fantasy-film gyenge amerikai bevételeit követően örülhettek a cég fejesei, amikor kézhez kapták a sorozat tizedik részének eladási adatait - a FFX-ből ugyanis egy nap alatt másfél milliót adtak Japánban, majd újabb félmilliót a következő három nap alatt (igen impresszív, főleg, ha azt nézzük, hogy a GT3 még nem érte el a 1 400 000-es eladott példányszámot). Minden esély megvan rá, hogy ez lesz a sorozat legsikeresebb része, és hogy túl fogja lépni a tízmilliós álomhatárt. A cég megjelentette az első képeket a csak és kizárólag az interneten játszható FFXI-ből, ezeket láthatod a környéken. Látszik, hogy valami teljesen újat alkottak, egyik korábbi részre sem hasonlít a stílus, a lények pedig teljesen különböznek az eddig látottaktól. Másban is újítottak, ez lesz az első epizód, amelyik több konzolon is megjelenik (mármint rövid időn belül), ugyanis a FFXI a PS2-es és a PC-s megjelenés után megjelenik majd Xboxra is - elvileg a GameCube is szóba került, de Yamauchi úr ismét kikelt magából a Square ellen, úgyhogy ebből megint nem lesz semmi. A verziók közti különbségekről a cég még nem hajlandó beszélni, de az már biztos, hogy egy fordítóprogramot is beépítenek, és a móka kedvéért a FFXI mellé csomagolják a Tetramastert is, ami a FFIX-ben szereplő kártyajáték kibővített verziója, lapok százaival, cserélgetéssel, sőt, aukciókkal. Már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mikor lesz kapható Európában, és mennyi lesz egyhavi használat ára...



FIFA 2002

Kiadó:	Electronic Arts
Fejlesztő:	EA Sports
Típus:	Electronic Arts
Megjelenés:	2001. vége (PAL)






PS2/PSX/GC

Itt van az ősz, itt van újra - s itt a FIFA újjá gyúrva. Minden idők legjobb fociprogramja (a tévéfocit leszámítva) szokás szerint visszatér. Remélem bemutatni nem nagyon kell a programot, nézzük inkább, mivel kecsegtetnek a fejlesztők. Ugyebár jövőre lesz a vb, ebből kifolyólag a jelen pillanatban is folyó világbajnoki selejtezőket is lejátszhatjuk (erős a gyanúnk, hogy kicsiny válogatottunk csak ilyen virtuális formában fog kijutni, Kozi menedzselésével). Arról nem szól a fáma, hogy a selejtezők után a döntőben is részt vehetünk-e - mindesetre reménykedjünk, mert az előző vb előtti programban megvolt rá a lehetőségünk (bár a fejünket tesszük rá, hogy lesz World Cup 2002 is). A játékmódok egyébként a szokásosak maradnak, kiegészülve az előzővel. 16 liga mintegy 500 klubcsapatát irányíthatjuk majd, megfejelve 150 válogatottal. Akinek ez nem elég, az felkötheti magát a kapufára, de előtte kreálhat saját dream-teamet is. Az ígéretek szerint teljesen újraírják a passzrendszert, és így akár 50-60 méteres indításokat is alkalmazhatunk. Újfajta szerelések is lesznek, új bírói intelligenciával - kíváncsiak vagyunk a lapok alkalmazására, mert a régi részek egyik legnagyobb hibája volt, hogy nem volt elég következetes a bíró. Átkonfigurálható lesz a kontroller is (végre), bár nyilván már mindenki megszokta a régi kiosztást... Újra lesznek rejtett módok is, amit bizonyos versenykiírások megnyerésével nyithatunk meg (érdekes módon ez hiányzott a 2001-ből). "Természetesen" a játékosok minden eddiginél élethűbbek és részletesebbek lesznek, sőt még az uncsi kommentárokon is csiszolnak valamit. Szerencsére PS2 mellett kijön PSX-re és GameCubera is.

Saiyuki: Journey West





Amikor már azt hinnénk, hogy a jó öreg PSX-nek befellegzett, akkor mindig akad egy cég, ami valami olyat tesz le az asztalra, amit nem lehet figyelmen kívül hagyni, ami újabb hónapokkal tolja ki a konzol élettartamát. Előbb jött az Alone in the Dark 4, most érkezett a Technomage, most pedig a Koei bejelentette, hogy nemsokára végeznek a Japánban már 1999-ben megjelent Saiyuki angolra fordításával. A program leginkább a Final Fantasy Tacticsra hasonlít: jelentős RPG-elemekkel megáldott stratégiáról van szó, ezúttal forgatható, 3D-s kivitelben. A játék főhőse egy Sanzo nevű szerzetes, akinek utazását követhetjük végig - Kínától Indiáig (Japánban a nyugati utazás kissé mást jelent, mint itt...). Útközben természetesen csatlakoznak majd hozzánk mindenféle gyanús elemek is, többek között egy Son Goku nevű arc, akinek neve többek számára ismerősen csenghet (nem véletlen, mind a Saiyuki, mind a Dragonball eredetileg a Hsi Yu Chi néven futó regényfolyamon alapul). A harcrendszer nem nyújt sok újdonságot: itt is van minden lénynek szférája, mindenki át tud változni valamilyen állattá, és Sanzo különféle isteni hatalommal bíró lényeket idézhet. Bár semmi egetrengető nincs benne, bizonyára megszépíti majd a PSX végnapjait.

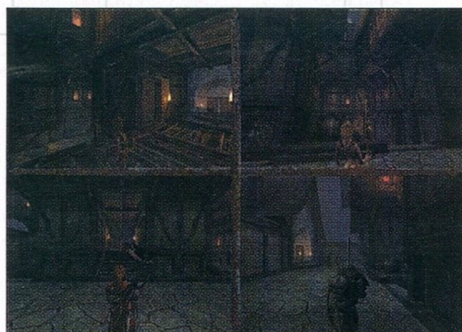
Kiadó:	Koei
Fejlesztő:	Koei
Típus:	Stratégia-RPG
Megjelenés:	2001. augusztus (NTSC)

Kiadó:	Conspiracy Games
Fejlesztő:	Starbreeze Studios
Típus:	Akció
Megjelenés:	2002. március (PAL)

Enclave







Az Enclave az egyik legszebb Xbox-játék, és ez igen nagy szó olyan nagyágyúk mellett, mint a Halo, az Unreal Championship vagy a Project Ego - különösen a textúrák lettek szépek és részletesen kidolgozottak. A külső nézetes akciójáték meglehetően erős sztorielemekkel rendelkezik. Egy olyan világban játszódik, ahol több ezer év óta először találkoznak a gonosz és a jó isten hívei egymással - és e dologból persze háború lesz. Mi bármelyik oldalról részt vehetünk az ütközetekben, és több kasztot is kipróbálhatunk: jó oldalon olyan lehetőségeink lesznek, mint a varázsló, a lovag vagy a törpe, míg a másik fél színeiben alakíthatunk ogrét, boszorkánymestert vagy farkas-lovast (összesen 20 ilyen típus lesz). Természetesen mindegyik karakter más és más képességekkel rendelkezik, bölcsen kell tehát választanunk. A rengeteg egyjátékos küldetés mellett lehetőségünk lesz harcolni embertársainkkal is - akár osztott képernyőn, négyen, akár helyi hálózaton nyolcan, vagy az interneten keresztül maximum húszan. Normál deathmach mellett lesz CTF és egy speciális mód is, utóbbiban a jók küzdenek a gonoszok ellen különféle küldetéseket teljesítve.



GoDai: Elemental Force

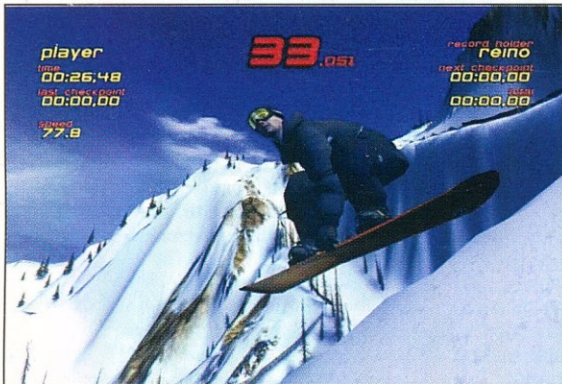


A hónap egyik legnagyobb meglepetése, hogy a 3DO nem Army Menekkel tér vissza a PS2-höz, nem is egy újabb Might & Magichez lesz szerencsénk, és nem is a rémisztő WDL-univerzumba kalauzolnak el minket. Hölgyeim és uraim: a 3DO új sorozatot indít, amiben egy Hiro nevű fiatal harcos kalandjait kísérhetjük figyelemmel (és kontrollerrel). Csak ő veheti fel a harcot a gonosz Akunin ellen, akit megőrjített a hatalom. A játékot a 3DO "nonstop cinematic action" stílusba sorolja, ez szabad fordításban annyit jelent, hogy folyamatos gyakásban lesz részünk, többet kell majd hentelnünk, mint egy C-kategóriás amerikai akciófilm főhősének. A mészárláshoz összesen 24-féle fegyvert használhatunk fel (az utóbbi 3DO-játékok keserű tapasztalatai miatt azért ebben egy kicsit kételkedünk), és a mágia öt szférája is rendelkezésünkre áll - a szokásos négy mellett a Semmi erejét is bevethetjük, ám ez csak az utolsó pályákon lesz elérhető számunkra. A cég az említettek mellett még azt ígéri, hogy a végletekig kihasználják a PS2 nyújtotta lehetőségeket - a képek alapján valószínűleg a 3DO-nál mást ismernek PlayStation 2 alatt, mert például a MGS 2 vagy a Final Fantasy X fényévekkel jobban néz ki, mint a GoDai. Szerencsére lesz idejük fejlődni, mert trilógiát ígérnek a készítők.



Kiadó:	3DO
Fejlesztő:	3DO
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. ősze (NTSC)

Transworld Snowboarding









SSX után 1-ben snowboardból semennyi nem elég - gondolhatják mostanában a nagy kiadóknál, mert szinte mindegyik cég kihozza a maga változatát. Az infogrames is ebben a cipőben jár, beszerezték az extrém sportok egyik legnagyobb versenysorozatának jogait, és Xboxra már meg is kezdték három játék fejlesztését (a Surfingről két számmal ezelőtt olvashattatok, a Skateboardingra pedig következő számunkban térünk vissza). A Snowboarding meglehetősen kétarcú játék: viszonylag kevés pálya (csak 20 - hát igen, az Amped kicsit magasra tette a mércét a maga 120 lejtőjével), viszonylag kevéssé ismert sportolók szerepelnek a programban - viszont az első képeken olyan jól néz, ki, hogy az egyszerűen elképesztő! Minden effektet használnak a készítőt, amit ki lehet préselni az Xboxban dolgozó grafikus kártyából, és ezek talán egyszer kategóriájának legszebb játékává avatják. A lemenő nap fénye megcsillan a versenyzők szemüvegén, ruhájuk lebeg a menetszélben, a deszkával felcsapott hó pedig teljesen élethűen néz ki. Mindezt akár négyen is játszhatjuk, és természetesen itt is lesz karriermód, ahol azonban nem az újságok címlapjára kerülésért kell minél jobban teljesítenünk, hanem a szponzorok - Oakley, Quicksilver, DC Shoes, Nixon - támogatásáért. A hatalmas extrémsport-dömpingben mindenképpen az elsők között lehet, ami nem kis dolog!

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Housemarque
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)

Metroid Prime





A Metroid-sorozat első része 15 évvel ezelőtt jelent meg NES-re, majd ezt követte a második epizód GameBoyra, végül 1994-ben a harmadik rész, immár SNES-re. Azóta ugyan a bájos fejvadásznő, Samus Aran nem kapott saját játékot, ám szorgos kutakodással mégis nyomába lehetett érni - többek között szerepelt a Kirby Super Starsban, a Super Mario RPG-ben,és két éve a Super Smash Brothersben is. A (főként japán) rajongótábornak ez persze nem volt elég, a Nintendo persze nem hagyott ki egy ilyen ziccert, és bejelentették, hogy készül a Metroid 4 GBA-ra, és - hatásszünet - egy új Metroid-játék GameCubera; utóbbi a keresztségben a Prime utónevet kapta. A játék a régi elemeket viszi tovább, csak mai köntösben: ugyanúgy a Metroid faj tagjait kell irtanunk, de ezúttal First Personnézetből, ugyanolyan fontos lesz páncélunk tápolása, mint eddig, de a változásokat azonnal láthatjuk is, természetesen lesznek most is böhöm főellenfelek, de ezúttal - a korszellemhez hűen - 3D-ben. A grafika csodálatos, Samus páncélján gyönyörűen tükröződik a táj, és a Retro Studios csapatát még Miyamoto mester is segíti. (Csak zárójelben jegyezzük meg, hogy a Retro mostanában komoly gondokkal küszködik, köszönhetően annak, hogy a Nintendo nem támogatja őket; már beszámoltunk róla, hogy a Car Combat-projectet a kukába dobták - nos, ugyanez történt az NFL Retro Footballal és az E3-on video formájában bemutatott Raven Blade-del is; reméljük a Metriod Prime meg fog jelenni.)

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Retro Studios
Típus:	Akció
Megjelenés:	2002 eleje (Japán)

Knights



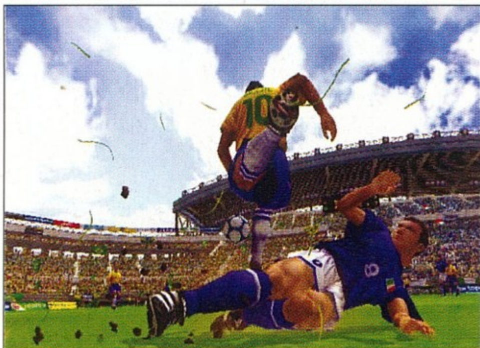




A Knights némileg hasonló játék lesz, mint az előző számunkban bemutatott Asterix Mega Madness: a lehető legkülönfélébb versenyszámokban kell győzedelmeskednünk emberkénkkel. Ezúttal Whyrule királyság sorsa múlik teljesítményünkön: a király megunta az uralkodással járó problémákat, és úgy döntött, visszavonul. Természetesen királyra szükség van, ezért egy versenyt írnak ki, aminek győztese elfoglalhatja majd a trónt. Feladataink a lehető legkülönfélébbek lesznek, a készítők 20 pályát ígérnek, amelyek mind-mind gyökeresen eltérnek majd egymástól. A közkinccsé tett képeken (a PS2 változatból valók) csak a csónakázós részekbe tekinthettünk bele, ám ígérnek sárkánymészárlással egybekötött szűzmentést, és mindenféle más érdekességet is (a megfogalmazás nem véletlenül homályos: a Lost Boys pontosan ennyi információt adott közre). A fejlesztők esküdöznek, hogy a Knights lesz a karácsonyi szezon legnagyobb szenzációja. Hát ebben azért kissé kételkedünk, mivel olyan játékok fognak akkor megjelenni, mint a Metal Gear 2 vagy a Devil May Cry - bár lenne nekik igazuk!

Kiadó:	SWING! Entertainment
Fejlesztő:	Lost Boys
Típus:	Akció-platform
Megjelenés:	2001. vége (PS2)
	2002. eleje (Xbox)

Virtua Striker 3 ver. 2002





Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Sega (AM2)
Típus:	Sport
Megjelenés:	2001. vége (Japán)

A Virtua Striker-sorozat már ismerős lehet a Dreamcast tulajoknak, de akár a játéktermeket sűrűn látogató emberkéknek is. Az első rész még 1994-ben jelent meg (kizárólag játéktermi gép formában), a második 2000-ben, immár DC-re is. Az új idők szelére hallgatva a Sega az arcade-verzió mellett immár GameCube-ra is kiadja a sorozat legújabb képviselőjét. Ne "komoly" focira számítson senki - a konzolos verziónál is inkább az arcade-vonások fognak dominálni. Az új részben állítólag fejlesztenek majd a gépi intelligencián, a játékosaink helyezkedése és bemozgásai immár egy valódi focicsapatéra fognak emlékeztetni. Nem fog egy félóráig tartani, amíg egy keményebb szerelés után feltápászkodunk a földről és javítanak a kapuralövések technikáján is. A sorozat hagyományait követve nem lesz túl bonyolult az irányítás, nem lesz végtelen számú csel vagy speciális mozdulat - az egyszerűségben a nagyszerűség elvét követik: a kezelés mindössze 3 gombra korlátozódik (természetesen az iránybillentyűkön túl). Mindez a GC grafikai- és audio-képességével karöltve nagyszerű elegyet alkothat, bár az kérdéses, hogy a komoly focifanatikusoknak ínyére lesz-e ez a stílus... És még egy érdekesség: a Sega legnagyobb ászát, Sonicot is szerepeltetni fogja a programban, lesz egy FC Sonic nevű csapat, a Sonic-sorozatból megismert szereplőkkel - kérdésünk: gyorsabb lesz-e csatárposzton a süni, mint Owen?



Kingdom Hearts







Kiadó:	Square EA
Fejlesztő:	SquareSoft
Típus:	Akció-RPG
Megjelenés:	2001. vége (Japán)
	2002. ősze (NTSC)

Nehezen tudtuk elképzelni, hogy mi fog kisülni abból, hogy a SquareSoft és a Disney összeálltak egy RPG erejéig. Hát, nemrég kiderült: első közös játékuk a Kingdom Hearts névre hallgat, és első blikkre meglehetősen kuszának tűnik. A programnak három főhőse van: a Tetsuya Nomura által megrajzolt Sora (ő az a hatalmas sárga cipőkkel virító srác a képeken), valamint Donald kacsa (itt fővarázsló) és Goofy (aki most hadvezért alakít). Sorát és a két Disney-figurát a sors összehozza: a fiú egy viharban elszakad barátnőjétől és legjobb barátjától, és keresésükre indul; Donald és Goofy pedig az ugyanebben a viharban eltűnt Mickey király után kutatnak. A játék kilenc hatalmas vidéken játszódik, amelyeket Disney-filmek inspiráltak (Kis Hableány, Hook, Pinokkió, Aladdin stb.), és a rajzfilmekből ismerős lények népesítenek be - ez azt jelenti, hogy meg kell majd küzdenünk Jafarral, Mr. Claytonnal (Tarzan ősellensége) és Hook kapitánnyal. A játék leginkább a Dark Cloudra emlékeztet, emberünket (?) kívülről irányítjuk, és a csaták is valós időben zajlanak majd. A Square hatalmas erőbedobással készíti a programot, több mint 100 ember dolgozik rajta már másfél éve. Maradjunk annyiban, hogy nekünk azért egy kicsit furának tűnik ez az egész koncepció...

Tom Clancy's Ghost Recon



A Rainbow Six és a Rogue Spear után itt van (illetve itt lesz) a következő kommandós játék a Red Storm műhelyéből (akit esetleg félelem tölt el, hogy ezzel vége is az egésznek, azt megnyugtatnánk, hogy már készülőben van a negyedik rész is, a Black Thorn, ám egyelőre csak PC-re). A Ghost Recon némileg szakít a hagyományokkal, ugyanis itt majd' minden küldetés szabad területeken fog játszódni: lesz őserdő, síkság, hegység, ami szem-szájnak ingere. Küldetéseinket nem kell előre megtervezni, hanem menet közben adhatjuk ki utasításainkat. Immár az egyes katonák jobban különböznek egymástól, négyféle "kaszt" lesz: mesterlövész, tűzszerész, "nehézfiú" (szerepéről elég annyit mondani, hogy nála van a rakétavető) és "normál" kommandós szerepel a kínálatban, akik induló tulajdonságaikban különböznek egymástól leginkább, és mindegyiknek lesz egy-két saját, csak általa használható fegyvere. Némi RPG-elem is megjelenik a Ghost Reconban, legalábbis néhány pontot minden küldetés után szétoszthatunk négy jellemzőnk (kitartás, vezetőkészség, célzás, lopakodás) között. Mivel a játék a volt keleti blokk területén játszódik, remélhetőleg megint kapunk egy magyar illetőségű küldetést. Ha nem jelenik meg túl korán (az Xbox kábelmodemet először jövő márciusban használhatjuk, ugyebár), akkor lehetőségünk lesz majd interneten keresztül is játszani.



Kiadó:	Ubi Soft
Fejlesztő:	Red Storm
Típus:	Akció
Megjelenés:	2002. eleje (PAL)

Xenosaga

Kiadó:	Namco
Fejlesztő:	Monolith
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. közepe (NTSC)





A Xenogears PSX-en kultikus játékká vált: bár nem lett olyan nagy üzleti siker, mint a Final Fantasyk, azért mégis hatalmas rajongói bázisa alakult ki. A jövőben játszódó szerepjáték készítői a program kiadása után testületileg leléceltek a vállalatuktól, megalakították saját cégüket a Monolithet, és nekiálltak egy új játék készítésének, mégpedig a Namco vigyázó szárnyai alatt. A TGS-en kiáltották a világba, hogy egy Xenosaga nevű programon dolgoznak, amely a Xenogears előzménye lesz (a Xenogears egy elképzelt könyv ötödik fejezete volt), noha az új játék - mivel a Xenogears jogok a Square-nél maradtak - kevesebb hasonlóságot fog mutatni az előddel, mint azt várhattuk volna. A történet abban az időben játszódik, amikor az emberiség elhagyja a Földet, és elkezd terjeszkedni a környező csillagrendszerekben. A gondok akkor kezdődnek, amikor a felderítő űrhajók találkoznak egy Gnosis nevű idegen fajjal, akik nem éppen barátságosak. Az ő leküzdésükre készülnek el az AGWS-nek nevezett mechek - és a háború megindul. Három nő köré fonódik a történet: Shion egy mérnök, Chitsujo egy harci robot, Chaos pedig egy rejtélyes fiatal lányka. A játék két DVD-n fog megjelenni, ami azért elég impozáns...



PS2

PSO ver. 2

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Sega (Sonic Team)
Típus:	RPG
Megjelenés:	2001. október (NTSC)

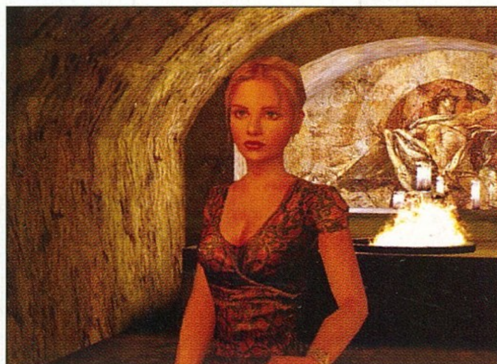


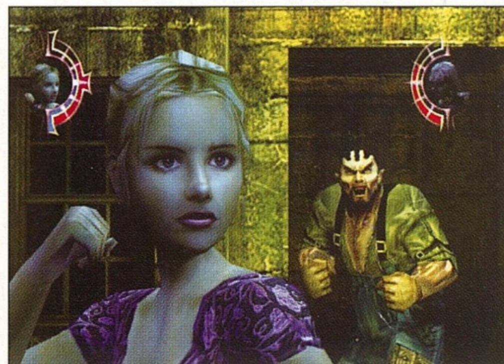
GC/DC



A Sega egyik legsikeresebb programja a Phantasy Star Online volt, aminek kibővített változatáról, a "második verzióról" már olvashattál egy előzetest 2001/6 számunkban. Azóta kiderült róla néhány újabb dolog. Az első, és talán legfontosabb, hogy a játék fizetőssé válik, havonta öt dollárt kell kipengetnünk (ez a fele a megszokottnak árnak), hogy on-line is kalandozhassunk. A másik dolog, hogy a Segának nem nagyon sikerült megoldani a csalásokat, a japán játékosok különféle fórumokon habzó szájjal üvöltenek, hogy ismét kirabolták őket, hogy megint lehet tárgyakat duplikálni, és a békés kalandorokat valahogy meg lehet támadni. A játék megjelenik GameCube-ra is, ezt a verziót azonban meglehetősen nagy homály fedi. Ami biztos: a ver. 2 kerül átírásra, és lehetőség lesz osztott képernyőn küzdeni, akár négyen is. Az is biztos, hogy az E3-on zárt ajtók mögött már bemutattak egy játszható verziót, és ezt másfél hónap alatt hozták össze! Érdekes módon még semmi nem biztos az on-line játék körül, a Sonic Team vezetője, Yuji Naka mindenesetre azt nyilatkozta, hogy nem szeretnének "Phantasy Star Offline-t" készíteni, viszont közismert, hogy Yamauchi úr menynyire nem becsüli a netet. Az augusztusban megrendezendő SpaceWorldön remélhetőleg több is kiderül - talán az lenne az igazán nagy dolog, ha a GameCube- és a Dreamcast-verzió kompatibilis lenne egymással!

Buffy the Vampire Slayer





Vámpírok, reszkessetek, jön Buffy! Bár magyarul meglehetősen viccesen hangzik a dúskeblű hősnő neve, Amerikában hatalmas sikereket ért el a filmsorozat (illetve sorozatok, ugyanis hat széria készült eddig belőle), ezért csak idő kérdése volt, hogy játékot faragjanak belőle. Ez be is következett, eredetileg PS2-re tervezték, majd szóba került az Xbox, a mostani álláspont szerint pedig már csak erre a platformra fog elkészülni a játék. A játék színtiszta akcióból fog állni, Büfike puszta kezeivel fogja lemészárolni szerencsétlen élőhalott ellenfeleit, sőt ha eleget gyilkolásztunk, és ezzel feltornáztuk brutalitásunkat, akkor hiperszuper kombókat is bemutathatunk. A sorozat rajongóinak kulcsfontosságú lehet, hogy a játékban szereplő főhős annyira hasonlít az igazi Sarah Michelle Gellarra, amennyire az lehetséges, sőt a mozgását is Sarah kisasszony dublőréről mintázták. Hasonlóan az eddigiekhez, valószínűleg az is extázisba fog mindenkit kergetni, hogy a szereplők a saját hangjukon fognak megszólalni, és Oz (akárki is legyen az) kivételével minden fontosabb karakter feltűnik a játékban. Mivel mi azt sem tudjuk, hogy a Buffyt eszik vagy isszák (az attól függ, hogy mi után jött a büfi - a szerk.), csak annak örülhetünk, hogy a játék gyönyörű.

Kiadó:	Fox/EA
Fejlesztő:	The Collective
Típus:	Akció
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)



Xbox

Animal Forest Plus





Japánban idén áprilisban jelent meg az Animal Forest N64-re, s lévén hogy a szigetországban szinte teljesen halott az öreg 64 bites konzol, igencsak figyelemre méltó, hogy feliratkozott a legjobban eladott játékok listájára. Miyamoto mester ún. „kommunikációs játéka" nem is annyira gyerekes, mint amennyire a képekből, illetve az azokon látható elég fura figurákból tűnik. A játék elején megadhatjuk a nevünket, elnevezhetjük a városunkat, s azután rögtön oda is utazhatunk. Miután pedig megérkeztünk a vonattal, egy maximálisan interaktív környezetbe kerülünk, ahol teljesen hétköznapi életet kell élnünk. Dolgoznunk kell, hogy kifizethessük a házunkat, barátokat szerezhetünk, stb. Az interaktivitásra jellemző, hogy egyes házakba betérve NES konzolokat találhatunk, s azokon klasszikus játékokkal lehet játszani. A grafika természetesen a GameCube verzióban magasabb felbontást kap, de ezt leszámítva a játék nagyjából ugyanolyan lesz mint N64-en. A GCN átiratot elsősorban az amerikai piacra szánják, s figyelembe véve, hogy a mester már elkezdett rajta dolgozni, talán nem is kell rá sokat várni.

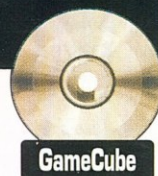




Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Típus:	Kaland
Megjelenés:	2002. eleje (Japán)

Raven Blade





A Nintendo 64 sajnos nem bővelkedett klasszikus stílusú RPG-kben, de ez úgy tűnik, a GameCube-ra nem fog vonatkozni, hiszen máris készül egy rendkívül figyelemreméltó darab. Bár a Retro Studios nagyon titkolózik, annyit már lehet tudni, hogy a Raven Blade egy fantasy világban fog játszódni – többek között egy olyan városban, ami az égben lebeg – és a főhős feladata a címben szereplő mágikus kard megszerzése lesz. Emberünket külső perspektívából tudjuk majd irányítani, s különböző fegyvereket épp úgy lehet majd vele használni, mint varázsolni. Mindezeket a praktikákat földöntúli kreatúrák, förtelmes szörnyek, túlméretezett madarak ellen lehet majd bevetni, de természetesen lesznek majd semleges karakterek is. Beszélgethetünk például a fegyverkováccsal, mindenféle kereskedővel, s ezektől többnyire vásárolhatunk is különböző cuccokat – ahogy az már az RPG-kben szokás. A játékot működtető, rendkívül sok poligont kezelő engine meghökkentő látványt ígér, különös hangsúlyt fektetnek a varázslatokat vagy tüzeket övező fényeffektusokra.



Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Retro Studios
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. vége (Japán)

Ooga Booga



Képzeljünk el egy kis trópusi, paradicsomi szigetet: ez Ooga Booga szigete. Otthona Ooga Boogának, a nagy vulkán istennőnek, akinek a jóvoltából a sziget minden egyes holdtöltekor kiemelkedik a tengerből. Amikor pedig ez megtörténik, odasereglenek a közeli szigetek lakói, és a négy helyi törzs különféle játékokon mérkőzik meg egymással. Így döntik el, kié lesz abban az évben a megtisztelő titulus, az „Ooga Booga Szíve". A Visual Concepts igencsak vidám hangulatú játékában a Kahua szerepét kapjuk meg, vagyis az egyik törzs varázslóját alakíthatjuk – természetesen azzal a céllal, hogy győzelemhez segítsük a törzsünket. Igazi össznépi csihi-puhi játékot kell elképzelni, természetesen online lehetőséggel, ahol a résztvevők trükkös fegyverekkel és varázslatokkal támadhatnak egymásra, sőt a sziget állatvilágát is felhasználhatják céljaikhoz – például egy vaddisznót meglovagolva. A játékban központi szerepet kap bizonyos zanzásított fejek gyűjtése, amikkel sokmindent „működtethetünk": többek között gyilkos őrtornyokat, az ún Tikiket tölthetjük fel velük. A szabályok sokfélék lehetnek: az egymás gyilkolásán alapuló Tiki Wars-on kívül lesz zászlószerzéses, területfoglalós, és „enyém a vár" játék is – nagyszerű multiplayer mókára számíthatunk.



Kiadó:	Sega
Fejlesztő:	Visual Concepts
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. szeptember

PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

★★★★★	Potenciális sikervárományos
★★★★	Reményteljes darab
★★★	Majd meglátjuk...
★★	Inkább nem kellene
★	Most állítsák le az egészet!

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT



50%

Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jövendölések!

Tartalom

FINAL FANTASY A HARC SZELLEME


▲ Vajon hol vagyok?

Ha egy magára valamit is adó konzoljátékosnak valaki kimondja azt a két varázslatos szót, hogy Final Fantasy, érdekes módon mindig ugyanazt a hatást váltja ki: az illetőnek gyanúsan csillogni kezdenek a szemei. Aki valaha játszott már Final Fantasyvel, annak nem kell elmagyarázni a csillogás okát - aki meg nem, annak nem is szükséges. Amikor híre kelt, hogy a sorozat mögött álló géniusz, Hironobu Sakaguchi egy egész estés mozifilmen munkálkodik, ismét csak szempárok tízmilliói kezdtek el boldogan csillogni, bár - látván a Final Fantasy VIII és IX videójeleneteit - nagyon nem lepett meg senkit ez a teljesen logikus lépés. A filmkészítés és számítógépes szórakoztatóipar egyre jobban összefonódik, és egyre gyakoribb az a tíz éve még elképzelhetetlennek tűnő trend, hogy számítógépes játékokból készítenek filmet, és nem fordítva. (Példákat talán nem szükséges említeni.)

Sakaguchi azonban nem lett volna Sakaguchi, ha nem valami úttörő elképzeléssel áll elő: ő egy olyan filmet álmodott a mozivászonra, amelyben teljes mértékben nélkülözik a filmszakma hagyományos eszköztárát, és úgy a szereplőket, mint a helyszíneket kizárólag a számítógépes csúcstechnológia kelti életre. (A végeredményt tekintve az "életre keltení" kifejezés egyébként tényleg tökéletesen fedi a valóságot.) Mint azt az alábbi impozáns névsor is jelzi, a rendkívüli ötlet valóra váltásához rendkívüli csapat is jött össze.

A film készítői

Hironobu Sakaguchi (forgatókönyvíró, rendező, producer) 1986-ban csatlakozott a Square-hez, azóta a fejlesztési divízió vezetője. Az irányításával tervezett játékprogramokból eddig több mint 40 millió kelt el a világon, ebből 33 millió darab legsikeresebb alkotásából, a Final Fantasy-sorozatból. Sakaguchi 1991 óta a Square elnökhelyettese, feladatkörébe tartozik előkészíteni és felügyelni a Square valamennyi játékprogramjának fejlesztését, illetve a jövőben a Square további játékfilmjeit is.

Motonori Sakakibara (társrendező) Tokióban született és a Musashino Művészeti Egyetemen tanult építészetet. Mint animátor számos televíziós műsorban és reklámfilmben dolgozott, munkájának színvonalát számos díjjal ismerték el. Sakakibara 1995-től a Square munkatársa, először a Final Fantasy VII vezető 3D animátora volt, ezt követően pedig Sakaguchi közvetlen munkatársa lett.

Jun Aida (producer) a Square honolului stúdiójának vezetője 1999 óta. 1994-ben a **Street Fighter - Harc a végsőkig** (Street Fighter) című film producere volt, amely óriási sikert aratott, több mint 100 millió nézője volt világszerte. Aida producerként dolgozott különböző tévésorozatokban, majd 1997-ben a Square elnökhelyettese lett.


▲ A gyengébbik nem (porszívóval?)

Chris Lee (producer) Hawaiin született, diplomát a Yale Egyetemen szerzett. Szabadúszó forgatókönyvíróként dolgozott, majd a Columbia/Tristar Pictures elnöke lett, vezetése alatt nagy sikerű filmek hosszú sora készült a stúdióban, mint például az Oscar-díjas **Lesz ez még így se, Philadelphia, Jumanji, Godzilla.**

Al Reinert (forgatókönyvíró) Tokióban született, ahol apja az Egyesült Államok hadseregének tisztjeként állomásozott. Sikeres újságíróként kezdett forgatókönyvírással foglalkozni, és 1995-ben a legjobb forgatókönyvért járó Oscar-díjra is jelölték az **Apollo 13** című filmért.

Jeff Vintar (forgatókönyvíró) a University of Iowa-n tanult kreatív írást, számos forgatókönyvet írt különböző stúdiók számára (például 20th Century Fox, Warner Bros., Columbia/Tristar), eredeti forgatókönyvei: "The Long Hello and Short Good-bye" (producer


▲ Szóval ez a kis petrezselyem fogja megmenteni az emberiséget?





▲ Gray kapitány kissé gyengélkedik

John Woo, rendező Terence Chang), "I, Robot" (rendező Alex Proyas).

Andy Jones (animációs vezető) Kaliforniában született, az UCLA-n tanult grafikai tervezést, kezdettől egyszerre foglalkozik hagyományos animációval és számítógépes 3D animációval is. Andy Jones a Digital Domain animátora, majd vezető animátora lett, nevéhez fűződnek a **Titanic** emlékezetes jelenetei, de fontos szerepe volt a **Godzilla** számítógéppel animált jeleneteinek elkészítésében is.

Tani Kunitake (vezető tervező) A Detroitban született Kunitake 1999-ben csatlakozott a Square csapatához, amit megelőzően olyan filmekhez készített storyboardokat, mint a **Harcosok Klubja** vagy a **Mátrix**.

Elliot Goldenthal (zeneszerző) Goldenthalt két-két alkalommal jelölték Oscar-díjra és Golden Globe-ra is, a **Michael Collins**, illetve az **Interjú a vámpírral** filmzenéjéért. További munkái: **Ha ölni kell** (A Time to Kill), **Mindörökké Batman, Alien 3, A Gömb, Kedvencek temetője.**

A japánok már megint Pearl Harbor környékén ólálkodnak...

Közel négy évig tartottak a Final Fantasy - A harc szelleme (Final Fantasy: The Spirits Within) munkálatai a szoftverfejlesztést és az előkészítő tervezést is beleszámítva. A film nem Hollywoodban készült, hanem Hawaiin, azon belül is Honoluluban. Több mint kétszáz főnyi gárdát szerződtettek Japánból, Amerikából, és Európából (összesen huszonkét országból érkeztek a számítógépes animáció legkiválóbb művelői), akik közül többen dolgoztak azelőtt a Disney stúdióiban, míg másoknak olyan filmek viselik a kezük nyomát, mint például: a Godzilla, a Titanic, a Toy Story vagy a Mátrix.

Először természetesen meg kellett teremteni a gyakorlati munka elkezdésének feltételeit, hiszen olyanra vállalkoztak, amire még senki előttünk. Mivel a hiperrealisztikus szereplőket generáló szoftverrendszer licencét nem tudták senkitől sem megvásárolni (lévén ilyen addig nem létezett), kénytelenek voltak egy saját rendszert kifejleszteni a semmiből. Először a hangfelvételek készültek el egy Los Angeles-i stúdióban, és ezek alapján kezdtek el dolgozni az animátorok. A szereplőknek a legkiválóbb színészek kölcsönözték a hangjukat, azon az alapon, hogy érzelmi hatásokat puszta hanganyag révén csak azoktól várhatnak el, akik már sokszorosan bizonyították a hagyományos film terén. Így tehát az angol szinkronlista már önmagában is egyfajta sztárparádénak alakult:

Dr. Sid - Donald Sutherland (M.A.S.H., JFK, Tű a szénakazalban stb.)

Gray Edwards kapitány - Alec Baldwin (Pearl Harbor, A kód neve: Merkúr stb.)

Hein tábornok - James Woods (Kaszinó, Herkules stb)

Ryan Whittaker - Ving Rhames, (Ponyvaregény, Fegyencjárat, Sztriptíz stb)

Neil Fleming - Steve Buscemi (Fargo, Fegyencjárat, Kutyaszorítóban stb)

Aki Ross - Ming-Na (Mennyei örömök klubja, Mulan)

A hangfelvételek után a következő lépés egy nagyon sajátos természetű munka volt. A stáb egyik tagja fekete, testhez álló ruhát vett fel, amelyen harminchét fényvisszaverő jelzést helyeztek el, és ez a munkatárs reprodukálta, hogyan mozognak a szereplők egy-egy jelenetben. Tizenhat speciális, infravörös kamera rögzítette a modell mozgását, és a felvételek számítógépes feldolgozása után megszülettek az alapvető háromdimenziós mozgássémák.



▲ Lehet, hogy fantom, de én kinyiffantom!

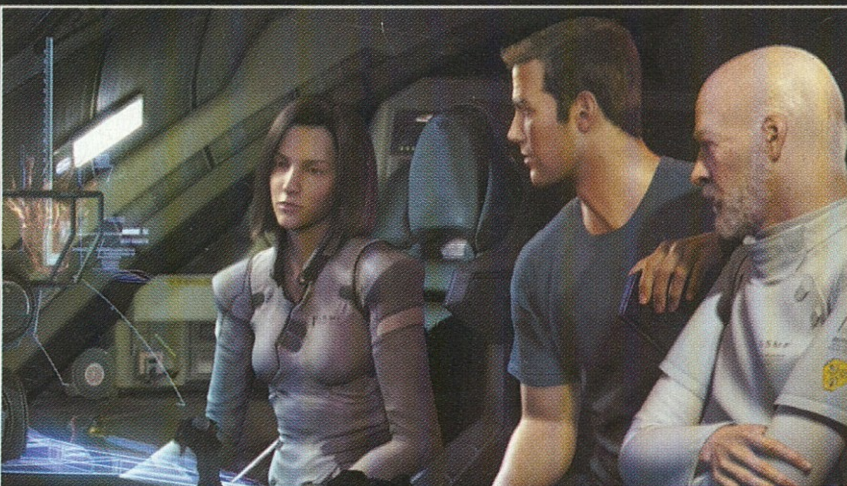


▲ Miféle lények ezek itt körülöttem?

A szereplőket azonban teljesen digitális úton, a semmiből hozták létre, nincsen élő modelljük, akiről mintázták volna őket. Mindenkit a figuratervezők álmodtak meg, aztán pedig az animátorok keltették életre, hogy aztán végül az apró részletek kidolgozásával megbízott szakemberek munkája nyomán megdöbbentő összhatás jöjjön létre.

Az animációs munka húsz százalékát a szereplők hajának valósághű ábrázolása tette ki. Ebből a legidőigényesebb Aki hosszú hajának életszerűvé tétele volt, amely 60.000 (!) különálló szálból áll, és ezek akár külön-külön is manipulálhatóak egy speciális szoftver segítségével. A program létrehozásához azonban előbb gondosan tanulmányozni kellett, hogyan mozog a haj és hogyan csillan meg rajta a fény különböző mozdulatoknál. (Egyébként egy hasonló célszoftver felelt a szereplők pislogásáért is.)

A figuratervezők először háromdimenziós, poligonokból álló modellként alkottak meg egy-egy figurát, utánuk az animátorok élethű mozgásokra "vették rá" a drótháló-figurákat, és csak azután kapták meg a szereplők a "bőrüket" (azaz a textúrákat), az utolsó lépés pedig a fények, árnyékok és tükröződések megkomponálása volt. Maguknak a textúráknak a generálása is teljesen digitálisan történt, mert nem bizonyult járható útnak, hogy például élő ember bőrét tegyék a szkenner alá és ezt használják fel a filmben. Egy másik munkacsoport hónapokat töltött annak kidolgozásával, hogyan lehet élethűen visszaadni a különböző fajta textíliák viselkedését. Gyakran előfordult, hogy bi-



▲ A társaság szemlátomást határozottan tudja mi a teendő



zonyos jelmezeket megvarrtak és élőben tanulmányozták, hogyan reagál a ruhadarab viselőjének különböző mozdulataira. Igencsak aprólékos munkát igényelt a figurák bőrén látható pórusok, szeplők, anyajegyek megrajzolása, és külön szoftvert kellett írni a szereplők szemében látható visszatükröződések létrehozására is.

A történet

A Final Fantasy-rajongóknak kissé meglepő lesz már maga a történet is, ami abszolút nem fantasy, sokkal inkább vérbeli sci-fi. A cselekmény 2068-ban játszódik a Föld nevű bolygón, amelyet halálos veszedelem fenyeget. Néhány évtizeddel korábban egy üstökös csapódott be egy Kaszpi-tenger melléki hegységben, amely idegen létformát hozott magával. A furcsa, vöröses áttetsző lények ("fantomoknak" nevezik őket) megszállják az egész világot, elpusztítják a nagyvárosokat, megtizedelik a lakosságot, és lassacskán átveszik az uralmat a bolygó fölött. Az emberiség megmaradt része védett városokban vagy az orbitális pályán keringő űrállomásokon talál menedéket, bár mindenki tudja, hogy ez csak ideig óráig tarthat. Az idegenek ellen gyakorlatilag nem lehet védekezni (különböző fizikai hatásokra szinte teljesen immunisak, és egy-egy elpusztított lény helyébe szinte azonnal másik lép), és azon kevesek, akik egyáltalán túlélték a velük való találkozást, is halálra vannak ítélve: egyfajta "fertőzést" kapnak, melynek során a bennük kifejlődő idegen parazita egyszerűen elszívja az életerejüket és a halál órákon vagy akár perceken belül is bekövetkezhet.



▲ Hein tábornok megint forral valamit

Ilyen fertőzést szenvedett el a történet főhőse, a fiatal tudósnő, dr. Aki Ross is. Nála viszont a csodával határos módon sikerült megállítani a fertőzés kiteljesedését, köszönhetően főnöke, dr. Sid kutatásainak. Mindketten a Gaia-elmélet szószólói. (Ami ugyebár nem valami új dolog, lévén már az ókori görög természettudósok közül is jónéhány lelkes híve akadt. Az elmélet szerint a Föld bolygón a természet egyetlen zárt és állandó egészet alkot, amelynek ereje az élővilágban testesül meg. Gaiának, azaz a Földanyának tehát ugyanolyan része minden élőlény, legyen az muskátli, muslica vagy éppen egy emberi lény. Amikor egy élőlény meghal, életereje újra egyesül Gaiával, hogy hamarosan ismét egy muskátliban vagy egy emberben öltsön új testet. A racionális alapjain talán el lehetne filozofálni az elméletnek - de az biztos, hogy van annyira szimpatikus, mint akármelyik világvallás...) Dr. Sid elmélete szerint minden életforma bizonyos mentális hullámokat bocsát ki, és miután sikerült felfedeznie, hogy milyen "hullámhosszon" dolgoznak az idegenek, az az elképzelése, hogy egy hasonló, de ellentétes irányú hullámot szintetizál, amellyel így teljesen kiolthatják azt. Ehhez összesen kilenc túlélő földi életforma "lelkére" van szüksége, amelyek közül hatot már megtaláltak (ezek segítségével sikerült megállítaniuk Akiban a fertőzés továbbterjedését), és a film nyitójelenetében Aki éppen a hetedik után kutat a kísértetvárossá vált egykori New York romjai között. A környék természetesen tele van fantomokkal, épp ezért nem csoda, hogy egy négyfős mentőkommandót küldenek utána azzal a feladattal, hogy azonnal hozzák ki őt a tiltott területről. A kommandó parancsnokát az érdes modorú, de becsületes Gray Edwards kapitányt gyengéd szálak fűzik Akihoz (aztán egyre gyengédebbek) és csapatával egyre nagyobb segítséget fog nyújtani Aki és dr. Sid mind veszélyesebbé váló kutatásaihoz.

A veszély egyik legfőbb oka, hogy a túlélők között vannak olyan erők is, amelyek puszta erőszakkal akarják orvosolni a krízist. Ezek vezetője Hein tábornok, a cinikus katonatiszt, aki feleségét és gyermekeit akkor vesztette el, amikor az idegenek elözönlötték San Francisco városát. Őt nem érdeklik dr. Sid tudományus hókuszpókuszai: mihelyt sikerült lokalizálni, azonnal "bioeterikus" energiatámadást akar indítani az idegenek központja ellen az újonnan épített Zeus-ágyúval, amely föld körüli pályán kering a világűrben. A krízis megoldásáért felelős bizottságnak pedig hamarosan döntenie kell, hogy a dr. Sid által javasolt módszert választják-e vagy bevetik a szörnyű eszközt, amelyről mellékhatások tekintetében a "kezelőorvosok" (Aki és dr. Sid) azt állítják, hogy megsértheti vagy akár el is pusztíthatja Gaiát.



▲ Hát ide többet már hálni sem jár a lélek

Az Aki testében lakozó fertőzés közben furcsa álmokat láttat hősnőnkkel: állandóan visszatérő látomásaiban egy idegen bolygón jár, ahol borzasztó pusztulás szemtanúja. Álmain keresztül hamarosan rádöbben arra, hogy mi is történik valójában a Földön, miféle is igazából ezek az "idegenek", sőt rájönnek arra is, hogy hol is kell keresniük a hullám kilencedik komponensét. Közben azonban Hein tábornok úgy próbál döntés kényszeríteni a bizottságra, hogy a biztonsági rendszerek kikapcsolásával beengedi a védett övezetbe a fantomokat. És akkor elszabadul a pokol...

Aki Rossnak már nem sok ideje van, hiszen őt is megfertőzte az idegen hatalom. Ez végzetes minden emberi lény számára, de Aki túlélte a fertőzést egy sok fájdalmat okozó beavatkozásnak köszönhetően, így ő most egy darabig védve van és sajátos állapota lehetővé teszi, hogy kommunikáljon az idegenekkel az álmain keresztül, amelyek őt az idegen lények bolygójára is elviszik. Aki Ross fokozatosan kezdi megérteni a természetüket és azt



▲ A leletek vidám jövőképet festenek Aki és a kommandó tagjai elé



is, hogy mi volt az a katasztrófa, ami miatt a Földre jöttek. Könnyen végzetes lehet Aki számára ez a kapcsolat az idegenekkel, hacsak nem sikerül idejében létrehozni azt a bizonyos hullámot.

A kutatásban segíti Akit az érdes modorú, de talpraesett Gray Edwards kapitány és az általa vezetett elitosztag, a Deep Eyes. Jól képzett, mindenre elszánt, félelmet nem ismerő, fura alakok ők, akik korlátozott lehetőségeik ellenére is vállalkoznak rá, hogy megállítsák a járványt. Ezért nemsokára egyenesen az idegen invázió kiindulási pontjánál találják magukat, annak a meteornak a becsapódási helyénél, amellyel az idegenek a Földre érkeztek.

Időközben az egyik magas rangú katonai vezető, Hein tábornok a Zeus-ágyú, egy nagy rombolóerejű űrfegyver bevetését javasolja, bioetherikus energiával akarja bombázni az egész bolygót, ugyanis kisebb méretben ez a fegyver hatékonynak bizonyult az idegenekkel szemben. Dr. Sid és Aki Ross ellenzi Hein tábornok tervét. Azzal érvelnek, hogy a Zeus-ágyú ökológiai hatása beláthatatlan, tévedés végleges megoldást látni benne, sőt Dr. Sid szerint még az is elképzelhető, hogy az ágyú használata újabb idegen lényeket hoz létre. Bizottság alakul, hogy mérlegelje a lehetőségeket és eldöntse, mit kell tenni az emberi populáció túlélésének érdekében. Hein tábornok teljes családja az idegenek áldozata lett, ezért bosszúra éhes és minden befolyását latba veti, hogy az ő javaslatát fogadják el. Hein szabotálja Aki Ross küldetésének segítését és ezzel veszélyezteti az egész bolygó sorsát.

Aki Ross végül nagy árat fizet azért, hogy szembetalálkozik az idegenekkel, de megtalálja, amit keres, elindítja a hullámot és felfedezi az idegenek igazi természetét. Belül harcol a pusztító erővel, ugyanakkor meg kell küzdenie az intrikus Hein tábornokkal is, aki el akarja pusztítani a Földet ahelyett, hogy megmentené, de Aki mégis bátran használja a fantáziáját, csak így veheti fel a harcot és mentheti meg a Földet.

Első benyomások

A zseniknek általában jelentős mennyiségű irigyük van, így tehát nem csoda, hogy a Final Fantasy film júliusi amerikai bemutatóját követően elkezdtek különféle online és nyomtatott médiákban mókás dolgokat károgni a "kritikusok". Unalmas klisékről, bárgyú történetről és hatalmas üzleti bukásról beszéltek. Hogy a történet mennyire bárgyú, azt a fentiekből mindenki megítélheti maga - szerintünk a vele egyidőben bemutatott 'Dr. Doolitle 2' és 'Tök állat' c. produkciók mélyen epikus tartalmával azért talán még felveheti a versenyt... Teljességgel érthetetlen a felháborodásuk a kliséket illetően is: van ugyan egy-két olyan jelenet, amelyet már ezerszer láttunk az akciófilmekben (például: Dr. Sid fél kézzel kapja el a mélység felett a startolni készülő hajóra ugró Grayt, hol Gray menti meg Aki életét, hol pedig fordítva stb.) - de figyelembe véve, hogy az amerikai filmek 99%-a az elmúlt ötven évben ilyen klisék ismételgetéséből állt, talán nem pont most kellene ezen felháborodni. Az "üzleti bukás" kifejezés pedig azt takarja, hogy a 130 millió dollárba kerülő film a bemutató hetében "csak" 30 milkót hozott a konyhára és "csak" a 8. helyen volt a legnézettebb filmek top-listáján...

A Final Fantasy-rajongók azonban kissé meg fognak döbbenni, ugyanis nem egészen AZT a Final Fantasyt kapják, amit már megszoktak. Egy FF sohasem játszódhat a Földön - míg ez az amortizálódott New York kétségkívül a mi kis planétánkon fekszik. Egy FF szereplői sohasem emberek, legfeljebb nagyon emberiek - míg Akiék nagyon is hús-vér főemlősök. (Azonkívül meg hol vannak a Chocobók, Wedge és Biggs, netán Bahamut?!) Arról már nem is beszélve, hogy a forgatókönyvíró úgy bánik a történet szereplőivel, mintha csak Quentin Tarantino látta volna el ötletekkel... Csalódni viszont biztos nem fog senki sem, ugyanis a HANGULATÁBAN nagyon is FF a film, és a történet is sokkal inkább megható, mint, khm, "bárgyú".



▲ Kettesben az álmok földjén

Lesz még egy másfajta döbbenet is a film kapcsán, nevezetesen afelett, hogy mire képes ma a digitális csúcstechnológia, ha szakértő zsenik kezébe kerül. Nem szeretnék áradozni, de egész egyszerűen elképesztő, hogy mekkora munkára lehetett szükség ahhoz, hogy szinte a film minden egyes jelenetében tökéletesen azt érezze a néző, hogy valódi színészeket lát, nem pedig egy halom poligont és pár tűrhetően megrajzolt textúrát. Már csak e hatás miatt is mélységesen ostoba dolog lenne a Final Fantasy filmet ugyanabba a kategóriába sorolni, mint mondjuk a Shreket vagy a Toy Storyt. Ez nem egy rajzfilm, hanem a technológia diadalünnepe, és egyben olyan mérföldkő az egyetemes filmipar történetében, ami olyan utakat nyitott meg, amelyekről ma még nem tudni, hogy hova vezetnek.

Ja, és mellesleg



▲ A Deep Eyes kommandó végre azzal foglalkozhat, amihez igazán ért

DEVIL MAY CRY

Az ördög sírni fog!



playstation 2

Típus	Akció ("gótikus horror")
Kiadó	Capcom
	www.capcom.hu
Fejlesztő	Capcom Japan
Megjelenés	2001 szeptember (Japan)
	2001. december (NTSC)

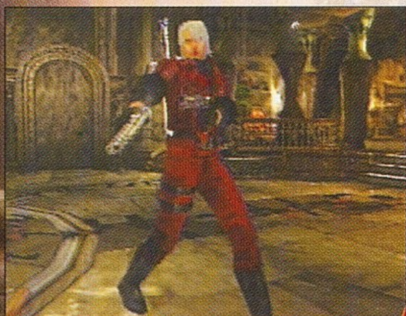


Amikor a játékfejlesztők hírül vették, hogy készül a Sony második generációs masinája, ami elsőként az eszükbe jutott, az valószínűleg az volt, hogy korábban nagy sikert aratott játékaik, sorozataik folytatásának kitűnő táptalajává válhat a PlayStation 2. Így jártak a Capcomnál is, és nekiálltak legnagyobb sikerük, a Resident Evil-sorozat folytatásának. Két részre osztották fejlesztőiket, az egyik azt a meglehetősen fantáziátlan feladatot kapta, hogy portolják át a Dreamcastos Code: Veronicát az új platformra, a másiknak azonban sokkal nagyobb kihívást jelentő feladat jutott: a Resident Evil 4-et kellett elkészíteniük. Ebben a munkában olyan játéktervezők vettek részt, mint Shinji Mikami, aki az egész sorozatot kitalálta, vagy Hideki Kamiya, az előző részek főprogramozója volt. A fejlesztés során egyre inkább a fantasy felé mozdultak el a készítők, annak is a sötétebb, gótikusabb fertájába. Ez a folyamat egészen odáig vezetett, hogy a Capcomnál rádöbbentek: ez már nem is Resident Evil, hanem valami egészen más.Gyorsan át is nevezték a programot Devil May Cry-ra, a stílust "gótikus horrorra", és nemrégiben azt is bejelentették, hogy ebből a játékból is sorozat lesz.

A játék főhőse Dante; a nomen est omen-elv itt is érvényesül, a fehérhajú fickónak meglehetősen sok köze van a pokolhoz. Főként rokoni szálak, a megboldogul apuka ugyanis démon volt, méghozzá egy erősebb eresztésből való - kétezer évig védte az emberiséget fajtársai ártó szándékaitól. Ez persze sokaknak csípte a szemét a démoni síkon, ezért aztán nagy seregekkel jöttek a bugyorlakók, egy bizonyos Nero Angelo néven futó fődémon vezetése alatt, és papát bizony testületileg leverték. A körültekintő viselkedés nem volt a démonok erőssége, ugyanis életben hagyták Sparda fiát, Dantét (a kedves mama kilétéről nem szól a fáma, de annyit azért lehet tudni, hogy az emberi fajhoz tartozott). A kisfú/kisdémon felcseperedett, örökség gyanánt hozzájutott apuci bázikus méretű pallosához, valahonnan újított két elefántcsont-berakású pisztolyt, és nekiállt gyakorolni velük. Eközben a már említett Nero Angelo úgy döntött, itt az ideje egy kis hepajnak, ezért seregeivel lerohanta Dante bolygóját. Dantéban persze elkezdett buzogni az apai örökség, és elkezdte módszeresen mészárolni a démonokat, egészen addig, amíg el nem jutott Nero Angelo főhadiszállásához, egy gigantikus kastélyhoz. Itt vesszük mi át az irányítást, célunk talán senki előtt nem kétséges: le kell nyomni minden gonoszt, deszertként pedig Nero Angelót is vissza kell űzni a pokolba.

Az említett feladatokhoz eleinte három eszköz áll rendelkezésünkre: kardunk és két piszolyunk, az arzenálunk némileg ugyan bővülni fog (lehetséges lesz újraélni a RE-k egyik legélvezetesebb pillanatát: shotgunnal lőhetünk pozdorjává zombiseregeket), ám sokkal nagyobb jelentőséget kapnak majd a különféle különleges képességek. Ezeket érdekes módon az egyes küldetések között vásárolhatjuk meg, red orbokkal, azaz vörös gömböcskékkel kell fizetnünk értük. Ezeket a levágott ellenfelekből szerezhetjük, annál többet kapunk a hullákért, minél stílusosabban végzünk ellenségeinkkel. Az ugye meglehetősen snassz dolog, ha messziről lövünk le pár zombit, az már sokkal menőbb, ha egy köríves vágással két démont fosztunk meg fejüktől, az azonban vitathatatlan, hogy ezeknél sokkal látványosabb, ha ugrás közben lepuffantunk pár démont, majd a leérkezést követő bukfencből már karddal a kezünkben állunk fel, és azzal vágjuk le a maradékot. Különleges képességekből rengeteget terveznek, annyit, hogy egy játék alatt nem is próbálhatjuk ki az összeset. Ezek az olyan egyszerű dolgoktól, mint a kard lángokkal övezése vagy néhány pillanatnyi sebezhetetlenség egészen olyan egzotikus dolgokig terjed, mint pallosunk bumerángként történő hasznosítása







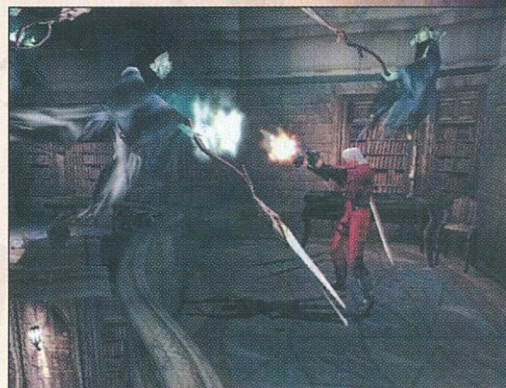












(ez nem elgörbítést jelent, hanem retúr elhajítást). A red orbokból nem csak harci képességeket vehetünk, hanem például dupla ugrást, gyógyító löttyöket, vagy akár szentelt vizet is, ami hasonló erősségű, mint a Doom BFG-je: mindent letakarít a képernyőről - igaz, az így készített hullákért nem jár red orb. A megvásárolható képességektől eltér az a mutatvány, amit Dante bármikor elő tud adni: démonná változhat, ebben a formában pedig különféle varázslatokkal is boldogíthatjuk a körülöttünk levőket.

A játékot eleinte olyannak tervezték, mint a RE-t: bárhová mehettünk volna, kalandvágyunknak csak a zárt ajtók vethettek volna akadályt, ezt azonban az E3 óta eltelt időben megváltoztatták, a játékot küldetésekre osztották fel. A legtöbb misszió valami nagyobb démon eltakarítására irányul, de lesz majd olyan is, amikor valakit meg kell menteni, vagy egy tárgyat kell meglelni (az már kevésbé hangzik jól, hogy néhány missziónál egy szoros időhatár is ellenfeleink között lesz). Mivel a Capcomról van szó, természetesen minden küldetés után értékelést is kapunk teljesítményünkről, a játék végé ezek összesítésre kerülnek, így pedig - jó eredmény esetén - különféle bónuszokat szerezhetünk. A fejlesztők gondoltak a kezdőkre, ők egy külön játékmódot kaptak - itt az egyik gomb szimpla megnyomására Dante különféle kombókat ad elő, pisztolyaink sorozatlövővé válnak és persze az ellenfelek is gyengébbek.

Az E3-on kipróbálhattuk a játékot, és mint azt listánkon az előkelő negyedik helyezése is mutatja, igencsak meg voltunk vele elégedve. A grafika észveszejtően jól néz ki, sokkal szebb, mint mondjuk a - csúnyának éppenséggel nem nevezhető - Onimusha, az összes háttér 3D-ben van kialakítva, az egész irdatlan méretű kastélyt bejárhatjuk a játék folyamán, az átvezető jelenetek fantasztikusan stílusosak lettek, ilyen szempontból minden a helyén van. Olyannyira, hogy az ebben a számban bemutatott - és némileg hasonló stílusú - Warriors of Might and Magic még a cipőfűzőjét sem kötheti be a DMC-nek. Az ellenfelek designja is nagyon jó lett, és az intelligenciájuk is jobb az átlagosnál. Minden fajnak megvan a saját módszere, ahogy el akar minket kapni, a kisebbek csapatokban rohamoznak, az okosabbak messziről küldözgetnek nekünk mindenféle földi jót (értsd: tűzgolyót nyomnak az arcunkba), a böhömök pedig próbálnak súlyukkal szétpaszszírozni minket. A hangok is jók lettek, ugyan az E3-on a nagy zsivajban nem sokat hallottunk a zenékből, de a shotgun döreje már egyedül is meggyőzött minket: nem mindennapi lesz. Ha egy sötét hangulatú zenét tudnak összeütni (és miért ne tudnának?), itt sem lesz semmi baj…

Európába sajnos csak jövőre jut majd el a program, de megéri várni rá. Ha szereted a RE-ket, akkor mindenképpen ajánlott, nehogy elfonnyadj, amíg az igazi RE4-re vársz (mert az is készül ám mindhárom platformra - PS2, Xbox, GC - a Capcom bugyraiban), de ha nem voltál oda értük, akkor is ki kell próbálnod, ugyanis azoknál sokkal jobbnak ígérkezik!

Első benyomások

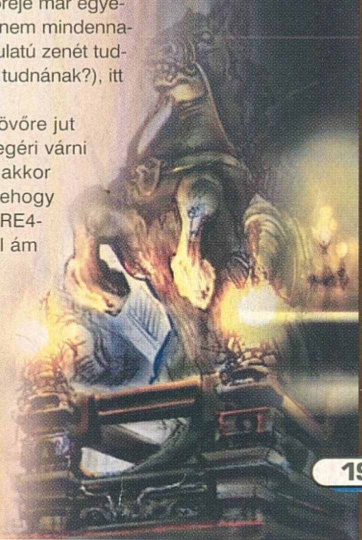
★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Resident Evil fantasy-gúnyában; csak jó lehet

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%







SILENT HILL 2

A kísértetváros visszavár



playstation 2

Típus	Túlélős horror
Kiadó	Konami
	www.konami.com
Fejlesztő	Konami (KCET)
Megjelenés	2001. szeptember (NTSC)

A Silent Hill első része igazi kultuszjátékká vált. Noha van annak már jó két éve, hogy megjelent, azóta se készült hangulatosabb horror-kalandjáték PlayStationre - és persze most már nem is nagyon fog. A megérkeztével hirtelenjében a Resident Evil sorozat háttérbe szorult, s minden kalandjátékos csak a Silent Hillről regélt. A játéknak egyszerűen minden paramétere tökéletes volt. Az egyik alapvető hangulati elem, az elemlámpa például olyan csodálatosan világította meg a sötétbe burkolózó helyiségeket, mintha csak a valóságban irányítottunk volna rájuk a fényt. Csupán nemrégiben láthattunk ahhoz foghatót az Alone in te Dark 4-ben. Ráadásul micsoda helyszínek tárultak fel!

Elképzelni sem lehet rémisztőbb helyet Silent Hillnél, a kihalt kisvárosnál, amit teljesen elborított a köd, s amint a gomolygó füstben botorkálva egészen elképesztő szörnyekkel kerültünk szembe. A sztori mesterien volt kitalálva, hiszen mitől is eshetne jobban kétségbe egy ember, mintha elveszik a hétéves kislánya, s pont egy ilyen helyen - ahova tulajdonképpen csak egy autóbaleset révén keveredett…



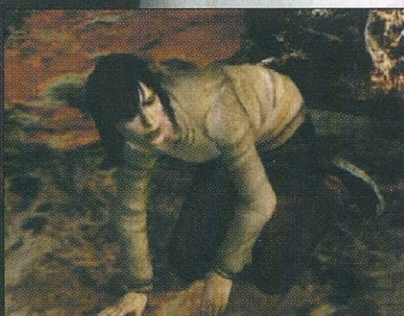


Rejtélyeket megfejteni, kideríteni, mi is folyik valójában a városban: erről szólt a Silent Hill. Noha közben azért gyilkolni kellett a démonokat - mint a Resident Evilben -, a hangsúly mégiscsak a történeten volt, és a sajátos, részletesen megformált jellemeken. A város jóval nagyobbnak tűnt (s egyébként teljes 3D-ben volt kidolgozva), mint a Resident Evil helyszínei, de nem az volt a lényeg, hogy a terepet megtisztítsuk a szörnyektől, hanem hogy túléljük a kalandot: azaz ha tehettük, inkább kerülni kellett a konfrontációt… Valószínűleg ezek voltak azok a momentumok, amiért a kaland műfaj kedvelői olyan nagy rajongással vették körül a Silent Hillt.

A játék PS2-es folytatása most feléleszteni készül a mítoszt, mi több: állítólag most végre válaszokat kapunk az első részben nyitva hagyott kérdésekre is. Ismét kóborolhatunk tehát az elátkozott városban, s olyan helyszíneket látogathatunk meg, ahol korábban még nem jártunk - de ezúttal új szereplőkkel.

A családapa Harry helyett egy James nevű illető szerepét kapjuk, aki egy titokzatos levelet kap a feleségétől, amelyben az asszony arra kéri, találkozzanak Silent Hillben: abban a városban, amely mindig is sokat jelentett kettejük számára. Egy romantikus találkának gondolná a külső szemlélő a dolgot, ám Jamest mindez teljesen összezavarja - ugyanis a felesége ekkortájt már három éve halott. Hogy kiderítse, mi is áll a levél hátterében, vagy hogy egyáltalán ki írhatta, el kell utaznia Silent Hill szürreális, nem csekély mértékben sokkoló világába.

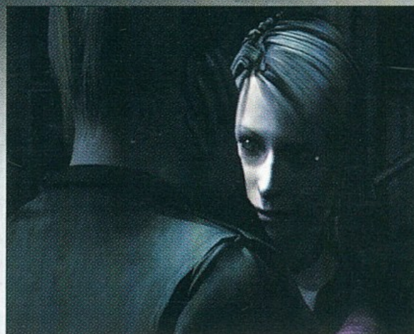
A PS2 hardverével tálalva még riasztóbb képben tűnik fel a település. A kabátra erősített, kevéske világosságot biztosító elemlámpa most is fontos kellék, hiszen ezúttal is le van szűkítve a látóhatár - nehogy túlzottan biztonságban érezzük magunkat. Merthogy Silent Hill városa - mint korábban - két arcát mutatja: a valósat, ahol köd gomolyog, és a túlvilágit, ahol a sűrű sötétség rejt ki tudja milyen borzalmakat. Komor, néptelen utcák és sötét épületek várják az odalátogatót.













Talán nem véletlen, hogy a látvány szemléltetéséül a Konami egy olyan videót mutogatott már kezdetektől fogva, amin egy nyilvános WC látható - kb. olyan higiénikus illemhelyre kell gondolni, mint amilyen a Desperadóban volt... A nyugtalanító sztori mellett a grafikai megvalósítás már önmagában lehangoló. (Persze ezt itt most pozitív értelemben kell érteni, elvégre egy horrorról beszélünk!) A játék alkotói eleinte úgy tervezték, hogy a Silent Hill 2-nek ugyanaz a grafikai motor, "magyarán" engine, lesz az alapja, mint a Metal Gear Solid 2-é, ám idővel elégedetlenek lettek az eredménnyel. Pontosabban még többet akartak kihozni a karakterekből, s még több poligont kívántak biztosítani az ábrázolásukhoz. A MGS2 inkább akciójáték, semmint kaland, úgyhogy míg ott szükség volt arra, hogy egyszerre több katona is ronthasson főhősünkre, addig a Silent Hill 2-ben 2-3 figuránál sosincs több a képernyőn egyszerre. Egy vadonatúj engine-t készítettek tehát, amivel a fölös ellenfeleken megspórolható erőforrásokat máshová csoportosították, s végül mind a hátterek, mind a karakterek páratlanul szép kidolgozást kaptak. Más játékokban az előre legyártott animációkban sincsenek olyan kimunkált arcok, mint a Silent Hill 2-ben valós időben, s a helyszíneken szereplő tárgyak sem gömbölyödnek olyan szépen ívelten, mint itt akár a legjelentéktelenebb háttérelem. S akkor a különféle látványeffektusokról nem is esett szó: természetesen minden árnyékolva van, a kamera dinamikusan alkalmazkodik a terephez plusz a mozgásunkhoz igazodva (vagyis semmiről sem maradunk le), s az egyéb apróságok révén például még az időjárás is érzékelhető. Ilyen apróságok közé tartoznak mondjuk a különféle zajok is. A fülünk számára szintén meggyőzőnek ígérkezik az élmény. Ha mondjuk egy vascsővel hadakozunk, akkor az természetesen másképp suhog, amikor a levegőben hadonászunk vele, másképp csattan, ha egy zombi koponyájába mélyed bele, megint másképp szól, ha netán véletlenül beakad valami tereptárgyba. A játékban most is nagy szolgálatot tesz a zsebrádió, amely ropogással hívja fel a figyelmet a bizarr lények közeledtére. A drámai pillanatokban pedig a megfelelő zenei aláfestés sem marad el: Dolby surroundban szólnak a muzsikák, amelyeket megfelelő kihangosítással hallgatva szinte moziban érezhetjük magunkat. Persze az is megesik, hogy idegtépő csend gondoskodik a nyugtalanságunkról, amikor csak a saját lépteinket halljuk...



Az irányítás megmaradt a klasszikus Resident Evil sémánál: ha jobbra nyomjuk a joypadet, jobbra fordul a főhős, ha balra akkor balra (azaz nem a kamerához viszonyul), van futás, oldalazás, külön behívható tárgylistaképernyő, és így tovább. A dual shock rezgését is kihasználja a program, hiszen ahogy már az elődben is megszokhattuk: ha hősünk idegesebb lesz, a kezünkben érezhetjük, hogyan ver a szíve.

Aki csak a száraz tényekre kíváncsi, annak ennyit lehet mondani: 10 új ellenfél, új fegyverek, köztük pisztoly és vascső, és persze egy új történet szórakoztatják majd a játékost. Ez önmagában azonban nyilván nem lelkesít fel senkit: a különféle felismerhetetlen külsejű, véres testű lények mozgását és vonaglását, vagy a terep kidolgozottságát egyszerűen látni kell. Az eddig kiadott előzetes videók alapján mindenesetre arról már most biztosíthatunk mindenkit, hogy a figurák animációja nagyon klassz, az átvezető jelenetek pedig szenzációsan néznek ki.

A Shadow of Memories után valószínűleg kevesen kételkednek abban, hogy a Konami a Silent Hill 2-vel megint valami maradandót fog alkotni. A kalandjátékok sajnos sokszor mellőzött, pedig nélkülözhetetlen eleme a történetmesélés, és ebben a Konaminak jelenleg csak alig-alig van párja. Azt hiszem, minden borzongani vágyó játékos óhaját fogalmazom meg akkor, amikor azt mondom: bárcsak leolthatnánk már végre a villanyt, s egyedül egy sötét szobában, a PS2 mellé szegődve ismét ellátogathatnánk Silent Hillbe.

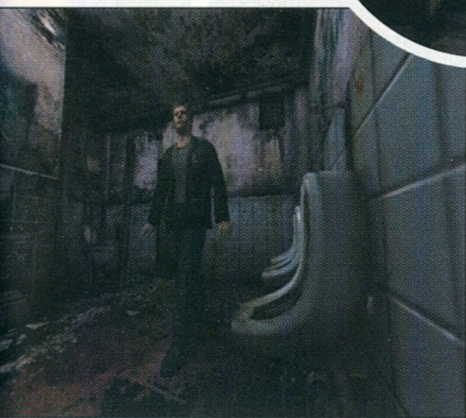
Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Bár a mesterművek esetében a folytatások gyakran rosszul sülnek el, egyelőre jó okunk van feltételezni, hogy a Silent Hill 2 ismét betalálás lesz.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT







MORROWIND

Kapcsolj a harmadik sebességbe!

Az Elder Scrolls-sorozat a PC-s szerepjátékok középkorában készültek, és alaposan megosztották a nagyközönséget. Az Arena és a Daggerfall végtelen szabadságot kínáltak a játékosoknak, hatalmas területtel, kismillió várossal és labirintussal, random-generált küldetésekkel - sokak tetszését nem nyerte el ez a meglehetősen kevés SZEREPjátékot tartalmazó megoldás, de rengetegen váltak a tápolgatás rabjává. Ezeket két mellékvágány követte (a Battlespire tulajdonképpen FPS volt, a Redguard pedig kalandjáték), de nemrégiben a Bethesda bejelentette, hogy már készül a harmadik rész, amely megjelenik Xbox-ra is. Az E3-on a Morrowind bemutatóján készítettünk riportot Pete Hines-szel, a játék egyik designerével.

Playtime: Hello! Elmondanád, hogy miben különbözik a játék leginkább az előző Elder Scrolls-játékoktól?

PH: Egyrészt a technológia fejlődésével együtt az ES világa sokkal realisztikusabban jelenik mejd meg a játékosok előtt, mint láthatod, a grafika gyönyörű lett. Hatalmas változást jelent az is, hogy immár nem véletlenszerűen kialakított városok, küldetések és varázstárgyak várnak a kalandorokra, minden előre megterveztünk.

Playtime: Ez azt is jelenti, hogy a Morrowind lineárisabb, mint elődei?



PH: Csak egy kissé, a szükséges mértékben lett lineárisabb. Most is rengeteg a tennivalója a játékosnak, csatlakozhat különféle céhekhez, akár még a titkos orgyilkos-klánba is felvételt nyerhet. A játéknak több különféle befejezése lesz, de ahogy azt mindenki megszokhatta már tőlünk, miután megoldottuk a fő kalandot, tovább mászkálhatunk a világban.

Playtime: Mesélnél bővebben a céhekről?

PH: Először is vannak az úgynevezett Nagy Uralkodóházak, ezekből három van, a Redoran-ház, a Hlaalu-ház és a Telvanni ház. Ezek bonyolult, némileg ellenséges kapcsolatban vannak egymással, de nyílt összecsapásokról nincs szó. Ezek mellett vannak a céhek, mint a Harcosok céhe, a mágusok céhe, a tolvajok céhe, vagy a már említett orgyilkos-céh.

Playtime: Mennyire meghatározó a kalandban, hogy melyik társasághoz csatlakozunk? Meggondolhatjuk-e magunkat, át lehet-e lépni egyik csoportból a másikba?

PH: A Nagy Uralkodóházak közti viszony nem engedi meg az ilyen átlépéseket, ezért ezekhez célszerű később, a játék közepe felé csatlakozni, miután kiderítettük, hogy melyik áll közelebb hozzánk. A "normál" céhek esetében az ilyen szabályozás nem szükségszerű, át lehet lépni egyikből a másikba, természetesen megkötésekkel: egyrészt egy elhagyott céhbe visszalépni nem lehet, és az új társaságnál kevesebb előnyhöz juthatunk.



Playtime: Mik lehetnek a céhek által nyújtott előnyök?

PH: Az Uralkodóházak és a céhek rendkívüli mértékben vannak kidolgozva, mindegyikük küldetések tucatjait kínálja, ezek összefüggésben is vannak egymással. Például ha valaki a lovagias erényeket képviselő Redoran-ház tagja, akkor egy küldetése az, hogy utazás közben megvédje a Ház egyik hercegnőjét. Ha a következő játékban az alvilággal kacérkodó Hlaalu-házat választjuk, az lesz a feladatunk, hogy ezt a hercegnőt megöljük. A küldetéseken felül különféle más előnyök is származnak tagságunkból, például teleportálhatunk egyik rendházból a másikba, tanulhatunk a könyvtárban, edzhetünk harcostársainkkal, új varázslatformulákat kísérletezhetünk ki. A lehetőségek szinte végtelenek.

Playtime: Mondanál valamit a háttértörténetről?

PH: Túl sokat senkinek sem árulhatunk el er-



xbox

Típus	RPG
Kiadó	EON Digital
	www.morrowind.com
Fejlesztő	Bethesda Softworks
Megjelenés	2001. vége (NTSC)
	2001. március (PAL)



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikerváromány**

Az első igazi szerepjáték lesz Xboxra, remélhetőleg nem fogunk benne csalódni...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 55%



ről, de dióhéjban ennyi a központi sztori: a játékos egy hajótörés következtében érkezik meg Morrowind szigetéhez, ahol kalandozásai során rádöbben, hogy a szigetet egy gonosz erő fenyegeti, aminek a központja a sziget közepén levő vulkán.

Playtime: Ha a történet még titok, akkor legalább a kaszt- és képzettségrendszerről mesélj!

PH: Oké, persze, ebben semmi titok nincs. Alapból 21 kaszt választható, de ahogy az Arénában és a Daggerfallban is, saját magunk is kialakíthatunk nekünk tetsző típusokat. Az eredeti választék egyébként nagyon széles: a már megszokott harcos-tolvaj-mágus triumvirátus mellett vannak olyan egzotikusak is, mint a Nightblade (Pete elmondása szerint ez a kaszt a ninjákhoz hasonlít, erős tolvaj beállítottsággal), Boszorkányvadász, Zarándok vagy éppen akrobata. De mint mondtam, ezeken túl is alakíthat mindenki magának sajátot.

Minden karakternek nyolc alaptulajdonsága van: erő, kitartás, intelligencia, sebesség, akaraterő, ügyesség, személyiség és szerencse. A képzettségek három csoportba vannak besorolva: harci-, mágikus- és alvilági tudományok vannak, minden csoportban kilenc-kilenc képzettség van. Ezek a használattól fejlődnek, tehát nem pontokat kell elosztogatnunk. Játék elején mindenkinek ki kell választania öt elsődleges és öt másodlagos képzettséget. Az elsődlegesek nagyon gyorsan fejlődnek, a másodlagosak kissé lassabban, a maradék 17 pedig csak lassacskán.

Playtime: Az NPC-kkel hogyan lehet majd kommunikálni? Befolyásolja-e, hogy hogyan viszonyulnak hozzánk az, hogy mit tettünk a környéken, vagy mindenképpen ugyanazokat a szövegeket mondják?

PH: Ez is egy olyan része a játéknak, amire rendkívül büszkék vagyunk! Minden cselekedeted befolyásolja, hogy hogyan viszonyulnak hozzád az emberek, természetesen a messzi földeken végrehajtott cselekedeteinket, csak kevéssé veszik figyelembe. Az is számít persze, hogy éppen kivel beszélünk, egy városi őr másképp reagál arra, hogy egy másik városban lemészároltuk az arisztokráciát, mint mondjuk egy egyszerű utcagyerek, vagy az elhunytakkal barátságtalan viszonyban levő kereskedő. Természetesen a reakciók nincsenek kőbe vésve, a párbeszéd alatt magunkhoz tudjuk édesgetni az embereket. Ha valakitól információt szeretnénk kapni valakiről, akkor megpróbálhatjuk lefizetni, megfenyegethetjük, de - ha az ellenkező nemből való - akár udvarolhatunk is neki.

Playtime: Köszönjük az interjút, további jó munkát!

PH: Mi is köszönjük!

Mint az az interjúból kiderült, a Morrowind meglehetősen nagyléptékű alkotásnak ígérkezik. A több száz küldetés, a céhek rendszere, a 30 gyönyörű város, az élvezetes kardpárbajok, és nem utolsó sorban a fantasztikus grafika szavatolja, hogy nagyszerű szórakozásban lesz részünk.





Az előző részek tartalmából

Az Elder Scrolls sorozat legelső része, az Arena még 1994-ben jelent meg, és hamar népszerűvé vált, köszönhetően annak, hogy mindent megpróbáltak belezsúfolni, amit akkoriban kötelezőnek tekintettek egy RPG-ben. A sztori iszonyatosan hosszú volt (egy varázstárgyat kellett elpusztítani), összesen 400 várost kereshettünk föl benne, tonnaszám kaphattunk küldetéseket, és 18 kaszt közül választhattunk. Mai szemmel nem csak a grafika idejhétmúlt, hanem az a rendszer is, hogy mindent randomszerűen állított elő a program: a küldetéseket, a labirintusokat, a városokat; tápolni igen jól lehetett benne, ám ezen túl nem kínált sokat...

A Daggerfall (1996-ban jelent meg) valószínűleg a "szorozzunk meg mindent tízzel" játékkészítési-elv alapján alakult ki. A játéktér már beláthatatlanul nagy volt (300 órába került gyalogláb elérni az egyik oldaláról a másikba), a küldetések száma konvergált a végtelenhez, és a kontinens mind a 750.000 lakójával szót válthattunk. A grafika is sokat fejlődött, ezek együttes eredményeként pedig a játék rengeteg díjat zsebelt be. Az Arenával kapcsolatos negatívumok itt is megvoltak, ráadásul a játéktér megnövelésével sokkal inkább előtérbe kerültek.



gamecube	
Típus	Akció
Kiadó	LucasArts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	Factor 5, LucasArts
Megjelenés	2001. november 5. (NTSC)

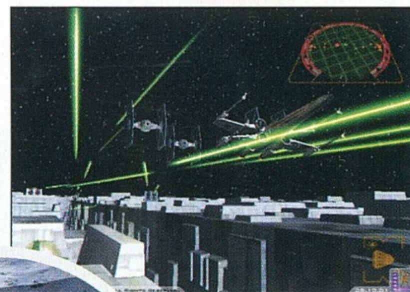
STAR WARS ROGUE LEADER

Az erő most a Factor 5-nál van!

Az E3-on bemutatkozott új Nintendo-masina körül leginkább japán tömeg sürgött-forgott, egy játék volt csak, amit a Felkelő Nap Országából érkezettek nem igazán respektáltak: az N64-es Rogue Squadron folytatása. Ez a keletiek általi mellőzöttség persze nekünk csak jó volt, így legalább kétórás sorbanállás nélkül is odajuthattunk a kontrollerhez (jellemző a japánokra, hogy szinte minden újság és weboldal az egyik leggyengébb programként értékelte a RS2-t, és a Nintendo saját kiállításán, a SpaceWorldön sem mutatták majd be), és így többször is kipróbálhattuk a programot.

Az eredeti Rogue Squadron még 1998-ban jelent meg, és szinte azonnal rendkívül népszerűvé vált rengetegen nyúzták a programot, amiben minden (grafika, hangok, újrajátszhatóság) a helyén volt; sokan azonnal folytatást követeltek - a rajongói nyomásnak furcsa módon a LucasArts nem engedett, és nem bízták meg a Factor 5-öt a folytatás elkészítésével. Idén ugyan kijött a némileg hasonló stílusú Battle for Naboo, ám messze nem lett olyan sikeres, köszönhetően annak, hogy meglehetősen unalmas volt (no és persze az Episode I idején játszódott). Természetesen amikor megérkeztek az első hírek a GameCube-ról, a LucasArts is aktivizálta magát: visszavették a Nintendótól a Factor 5-öt (a fejlesztőcsapat ugyanis oroszlánrészt vállalt a GC hangchipjének a megalkotásában), és szorosan együttműködve velük új játék fejlesztésébe kezdtek; a rajongók imája meghallgattatott, az új program ugyanis a Rogue Squadron folytatása - illetve újragondolása - volt.





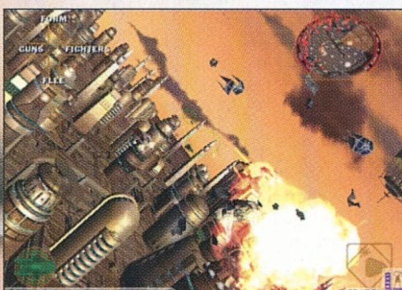






Ez leginkább az alapokon látszik meg, ugyanolyan játéktermi hangulatot árasz magából a program, mint elődje, nincsenek benne földi lövöldözős részek, mint a Shadows of the Empire-ben, nem kell kereskedelemmel foglalkoznunk, mint a PC-s X-Wing Alliance-ban, és ami talán a legfontosabb az igazi rajongóknak, a klasszikus trilógia idején játszódik. A 11 küldetés felépítése is hasonló az első részéhez, minden pálya három-négy kisebb epizódra van osztva, minden epizódban van pár kötelezően elvégzendő feladatunk, és néhány opcionálisan végrehajtható. Amennyiben csak a kötelező célokat valósítottuk meg, természetesen akkor is továbbmehetünk a történetben - a sztori azt mutatja be, hogy hogyan alakult meg a híres-hírhedt Zsivány Osztag -, de ilyenkor jobb, ha lemondunk az előléptetésekről. Ha azonban figyelünk a másodlagos feladatokra is, úgy különféle medálokat, kitüntetéseket kaphatunk, ezekkel pedig új hajókat és pályákat hozhatunk elő. Az E3-on három küldetést lehetett kipróbálni, az egyik a Bespinen játszódott, a második az első Halálcsillag körül, a harmadik pedig az űrben.

Az első küldetés a játékban a New Hope végére esik, ugyanis a yavini csatában, vagyis az első Halálcsillag ostromakor alakult ki a Zsi-



A Rogue Leader által az E3-on begyűjtött díjak

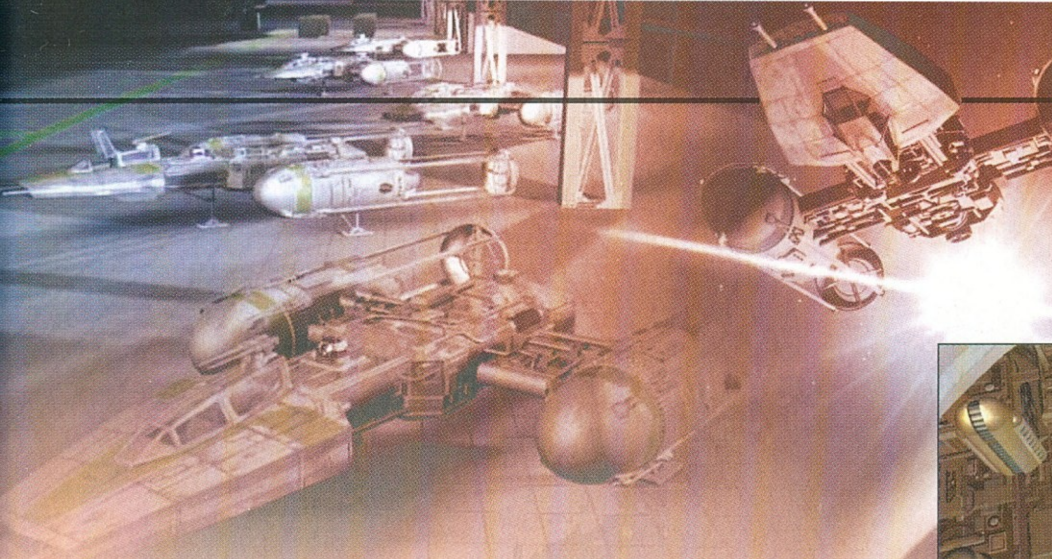
Hivatalos E3-díjak:
Legjobb konzoljátékok: második hely
Legjobb akciójátékok: első hely

Ign.com
Legjobb GameCube-játék: első hely
Legjobb GameCube-grafika: első hely

Gamespot.com
Legjobb GameCube-játék: első hely
Legjobb konzoljáték: harmadik hely

GameSpy
Legjobb Nintendo-játék: második hely

Playtime!
Legjobb GameCube-játék: első hely













vány Osztag alapja. A küldetést három részre osztották, először az ütegtornyokkal kellett végezni, aztán egy Tie-Fighter-rajt kellett szétrobbantani, és végül jött a híres-nevezetes repülés a Halálcsillag szellőzője felé az árokban. Utóbbinak fantasztikus hangulata volt, a szűk folyosón maximumra gyorsítva kellett terelgetnünk az X-Winget, miközben kerülgetnünk kellett a lézereket, és a végén pedig a jól ismert célzókával tájolhattuk be a szellőzőnyílást. A bespini pálya talán még kidolgozottabban jelent meg a RS2-ben, mint a filmben, a hatalmas felhővárosban napnyugtakor lehetett vadászni A-Wingünkkel egyrészt a Tie Fighterekre, másrészt meg hatalmas hőlégballonokra hasonlító repülő erődökre. Ezen a pályán a fejlesztők arra voltak a legbüszkébbek, hogy a küldetés alkonyattájt kezdődik, és a nap nyugvásával folyamatosan változnak a látási viszonyok, először csak a város keleti része borult sötétségbe, majd lassanként az egész bolygó; a lézerek megvilágították az épületeket, a nyugodt (?) lakosok pedig a legtöbb házat kivilágították. Pazar! Az űrben játszódó pályán egy hatalmas Calamari hajót kellett egy ideig megvédelmeznünk egy kisebb (relatíve, persze) Csillagrombolótól. A romboló látványa hihetetlen volt, bár az is igaz, hogy amíg néztük a fantasztikusan kidolgozott hajót (130 000 poligonból állt!!!), mindig lelőttek minket az Interceptorok. Az E3 óta a készítők felfedtek még egy pályát, mégpedig a fagyos Hothon játszódót, amiben szinte egy az egyben a film eseményeit láthatjuk, csak persze hatékony részvételünkkel. Ahogy a Shadows of the Empire első pályáján, itt is az volt a legfenségesebb érzés, amint kicsiny Snowspeederünkkel átrepültünk a hatalmas lépegetők lábai között, majd a kábeles trükkel térdre kényszerítettük a böhöm vasdarabot.

Nemcsak a küldetések fantáziadússága késesztett el minket, hanem a grafika is, ilyet nem sűrűn láthattunk eddig, a show egyik legszebb játéka a Rogue Leader volt. Mindegy melyik pályáról beszélünk, minden a legrészletesebben volt kidolgozva: a Halálcsillag felett lelőtt Tie Fighterek néha szétrobbantak, égő alkatrészeket szórva magukból, néha pedig tüzes meteorként csapódtak a "földbe". A Bespinen a már említett napnyugtaeffektus varázsolt el minket, a Hothon lévő hó látványa üti a snowboardos játékokban lévőt végül pedig a hatalmas csillagromboló látványa oszlatta el --- nemlétező - kételyeinket; ezek a srácok tényleg mindent kihoznak a kis lila kockából-. Természetesen a kisebb egységek is pompásan néznek ki, a Hothon rohamozó birodalmi gyalogosok ugyanolyan jól néznek ki, mint mondjuk kopottas X-Wingünk, vagy a hasas Tie Bomberek. A gyönyörű játékok általában meglehetősen lassan futnak, főként akkor, ha első generációs játékról van szó; ebben az esetben ez korántsincs így - nem véletlen, hogya Factor 5 részt vett a GameCube meglakotásában... Minden pálya minden körülmények között gyorsan futott, illetve inkább száguldott. A játékot az E3-on bemutató fejlesztő elmondása szerint minden egyes pályát úgy egyensúlyoznak ki, hogy ne essen a játék sebessége 60 fps alá. Ehhez természetesen ugyanilyen színvonalas hangok dukálnak, minden Dolby Surroundban szól, úgyhogy házimozi-tulajdonosok valószínűleg lefordulnak majd székükről, ha meghallják, hogy milyen hangot ad ki egy Interceptor, ha csak pár méternyire húzunk el tőle. Szerencsére a kezelést is jól oldották meg, a számunkra nem nagyon szimpatikus GameCube-kontroller kitűnően használható volt, egy mozdulattal adhattunk ki parancsokat a többieknek, nézhetünk körül a pilótafülkében, vagy váltogathatunk a különféle lövésmódok között.

A LucasArts a sorozatos fiaskók, gyengébb játékok után végre megrázta magát, a Rogue Leader csodálatosnak ígérkezik, eddig az első olyan GC-s játék, ami miatt már egyedül is megéri megvenni a konzolt. Reméljük a többi platformon is hasonló minőségben kezdenek elé működni. Go LucasArts, go!



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Hosszú várakozás után ismét egy játék az eredeti trilógiából, ráadásul tökéletesnek ígérkezik

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 85%

TECHNOMAGE

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Technomage PlayStation-játékot sorsolunk ki:

Hogy hívják a játék kereskedő népét?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44 címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime Technomage-játék. Beküldési határidő: 2001. augusztus 28.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

WDL WARJETZ

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db WDL Warjetz PS2-játékot sorsolunk ki:

Minek a rövidítése a WDL?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44 címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime WDL Warjetz-játék. Beküldési határidő: 2001. augusztus 28.

World Destru

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 3 db Escape from Monkey Island PS2-játékot sorsolunk ki:

Mi a foglalkozása Guybrush feleségének?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44 címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Monkey Island-játék. Beküldési határidő: 2001. augusztus 28.

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

PLAYTEST

GRAFIKA		92 %
HANG		87 %
ÉRTÉK		83%

Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
DualShockot támogat (PS)
NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
Memóriakártya szükséges
Kormányt támogat
Vibration Packet támogat (DC)
Rumble Packet támogat (N64)
Fénypisztolyt támogat

Tartalom

Resident Evil szamurájokkal

ONIMUSHA WARLORDS

Nem vitás, hogy a Resident Evillel a Capcom megfogta az isten lábát. (Vagy inkább az aranytojást tojó tyúkot - a profittermelésre szakosodott cégek tulajdonosait sokkal jobban meghatja, ha alkalmazottaik inkább bevételt mutatnak fel, mintsem természetfeletti lények alsó végtagjait.) A túlélő horrorjátékok kategóriájának királya már eddig is milliókat hozott a konyhájukra, abszolút nem csoda tehát, ha az ötletet megpróbálják új köntösben is felszolgálni a t. vásárlóknak. Történt már ilyen próbálkozás dinoszauruszokkal (ld. Dino Crisis), és az Onimusha (japán jelentése: szellemharcos) Warlordsra is elég csak egyetlen pillantást vetni, és az ember már rögtön tudja, hogy hol keresse a felmenőági rokonságot.

Az Onimusha fejlesztését még valamikor az őskorban kezdték el Nintendo 64-re. Az első nekirugaszkodás nem tartott túl sokáig, mert a készítőknek már a fejlesztés kezdeti szakaszában feltűnt, hogy a gép nyújtotta lehetőségek nem igazán elégítik ki a játékkal kapcsolatos elvárásaikat. Nosza, gyorsan áttették az egész projektet PlayStationre, és ezzel el is bogarásztak majd' egy évet, mikor is a Sonytól megkapták a PS2 fejlesztőkiteket, és ismételten a kukába továbbíthatták az addig végzett munkát.



▲ Ez itt Kaede. Mentsük meg inkább őt!



▲ Két perc alatt megvan Yuki hercegnő! Ez gyors volt!

Bemutatkoznak a szereplők

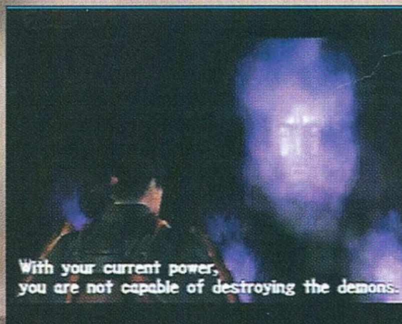
A történet kulisszáit tekintve japán barátaink nem mentek túl messzire saját házuk tájáról: a saját történelmüket pécézték ki, annak is az egyik legvidámabb részét: a XVI. századot. Ezt a korszakot nemes egyszerűséggel "a hadakozó fejedelmek kora" néven emlegetik a történészek, ami nem is csoda: a több mint kétszáz, önálló tartományra szabdalt ország hadurai egy mai Quake deathmatch-partit is megszégyenítő lelkesedéssel estek egymás torkának, és máig is a történelem egyik legnagyobb rejtélye, hogy hogyan NEM sikerült teljes mértékben kipusztítaniuk az egész ország lakosságát. A korszak három legjelentősebb történelmi figurája is természetesen ezen tartományurak közül emelkedett ki, és - szintén természetesen - azzal a tettel, hogy sikerült uralmuk alatt egyesíteni Japánt (ha kettejüknek csak rövid időre is). Közülük az első, bizonyos Oda Nobunaga, az addig teljesen jelentéktelennek számító Owari tartomány hadura, 1560-ban tűnt fel egy elképesztő haditettel. Mindösszesze 2000 harcosával rajtaütött a kiotói császári székhely ostromára készülődő Yoshimoto Imagawa hadúr nyolcszoros túlerőben levő seregén, amely az okehazamai síkon táborozott - és döbbenetes győzelmet aratott felettük! (A meglepetés ereje, a hajnali félhomály és a zuhogó eső mellett ebben nyilván az is közrejátszott, hogy Imagawa úr már a csata elején kénytelen volt megválni fejétől.)



E jeles csata vidám életképeivel indul a játékot nyitó, majd ötperces remek videó. Egy halom vidám szamuráj lelkesen csépeli egymást különféle szúró- és vágófegyverekkel, leendő főhősünk, Samanosuke Akechi pedig egy közeli dombról figyeli a korabeli sporteseményt. Lévén magányos szamuráj (rónin), ő nem vesz részt egyik oldalon sem a küzdelemben, bár ez



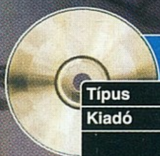
▲ Száz liba egy sor, receficebumm!



▲ Az Ogrék elég jó arcok, és fölös kesztyűik is vannak

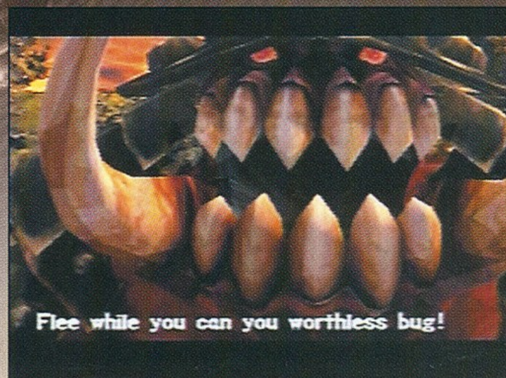


▲ Na, de uraim? És hol marad a fair play?

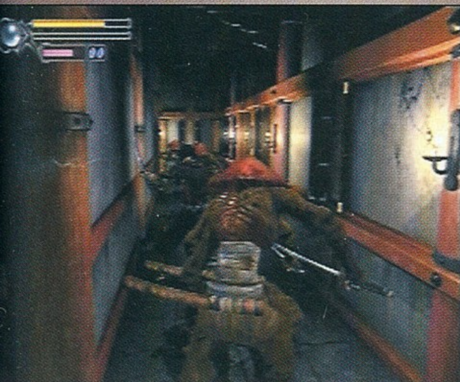


playstation 2

Típus	Túlélő horror
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. március 15. (NTSC)
	2001. július 6. (PAL)



▲ A fogorvosok szövetségének ajánlásával



▲ Héló! Hátulról nem ér!



▲ Kaede éleslátása mindig is lenyűgözött

mondjuk nem akadályozza meg abban, hogy néhány arrajárót ő is átsegítsen a túlvilágra (nyilván csak a sport kedvéért). Pár száz hulla után Nobunaga megkapja az örvendetes hírt, hogy Imagawa nagyúr (illetve Surugát mondanak, de ez ne zavartasson senkit, ennek a tartománynak az uráról van szó) nemcsak a szó átvitt, de szoros értelmében is elvesztette a fejét, amit természetesen elégedett röhögéssel nyugtáz. A mosolya aztán azonnal elhal, amint egy arra járó nyilvessző a torkában landol, és így ő is kénytelen feliratkozni a veszteséglistára. (Mellesleg a történelmi Nobunaga is tényleg eme kellemetlen módon vált meg földi porhüvelyétől, midőn kedvenc hobbijának, engedetlen szomszédai megtámadásának hódolt. Kedvenc tábornoka, aki megbosszulta a halálát, és Toyotomi Hideyoshi néven másodszor is egyesítette Japánt, egyébként szintén mellékszereplője lesz a játéknak: csúnya, gonosz kis tökmag, akit történetünk idején még Tokichiro Kinoshitának hívnak, és néha a semmiből előbukkanva fog heccelni bennünket.)

Egy évvel a csata után Samanosuke kétségbeesett hangú levelet kap távoli rokonától, az imagawai kastély hadurának húgától, Yuki hercegnőtől. A hölgy arra kéri hősünket, hogy mihamarább ugorjon be hozzájuk, mert mostanság már komolyan kezd kétségbe esni a kastélyban zajló események miatt: sorra tűnnek el a szolgálók, és mindenki azt rebesgeti, hogy alvilági démonok ragadták el őket... A rettegés mondjuk nem egészen alaptalan: mint az a történet során kiderül (pontosabban a végén, de szerintem nem olyan nagy baj, ha már most elkotyogom), az alvilági démonok Fortinbras nevű "hadura" élőhalottként újraélesztette Nobunagát, hogy valóra válthassa céljait - mi több, démonok hordáit adja a keze alá, mert remek eszközt lát benne saját céljainak (többek között a démonhordák növelésének) beváltásában. Nobunaga pedig éppen az inabayamai kastélyt szúrta ki következő célpontjának...

A lovagias Samanosuke természetesen azonnal a kastélyba siet, de - mint arról a gonosz dramaturgia ilyen esetekben rendszeresen gondoskodni szokott - sajnos pár percet késik: a hercegnőt pont elrabolja pár démonszamuráj. Az ivararány azonban hamarosan helyreáll, mert megérkezik Kaede, a kunoichi (ez a kézikönyv szerint a női nindzsák definíciója), akit a régi szép időkben még Samanosuke kinyírására béreltek fel különféle jóakarói, de aztán ő inkább úgy döntött, hogy a hullajelölt tök jó fej, és útitársául szegődik, amikor éppen hercegnőket akar kiszabadítani különféle démonok kezei közül. Most ugyebár éppen ilyen fennforgás vagyon, tehát meg is egyeznek abban, hogy Kaede észak felől, míg Samanosuke a másik úton közelíti meg a fellegvárat, amerre a démonok tartottak foglyukkal. Hamarosan utol is érjük őket egy udvaron. (Közben persze az egész kastélyban folyik a harc, így útközben néhány gyengébb démonharcoson meg is kezdhetjük a harci tréninget.) A hercegnő éppen két "háromszemű" társaságában tartózkodik, akik néhány vehemens kardvágás után a távozás hímes mezejére lépnek. Hurrá! Egy perc alatt sikerült teljesítenünk a játékot - gondolja a Bouncerből kiinduló játékos, bár öröme egy kicsit korai: némi földrengés kíséretében a zsebdémonok helyett egy XXL-es méretű érkezik, szemlátomást egyenesen egy Signal-reklámból. A kezében tartott szöges buzo-

A szférák zenéje

A játék során három különböző szférához tartozó mágia (jég, tűz, levegő) mestereivé képezhetjük magunkat, amelyeket három szín (kék, vörös, zöld) is jelképez. Minden szférához tartozik egy gömb és



egy fegyver, amelyek szintjét a mentések helyéül is szolgáló mágikus tükröknél fejleszthetjük az összegyűjtött lila gömbökből. A magasabb szintű fegyverek természetesen nagyobbat sebeznek, míg a gömbök fejlesztésére azért van szükség, mert bizonyos ajtókat mágikus pecsét(ek) zárnak le, és ezeket csak akkor tudjuk kinyitni, ha a hasonló színu szférához tartozó gömbünk legalább olyan szintu, mint ahány pecsét van az ajtón (na és persze azt a gömböt/fegyvert használja éppen Samanosuke).



▲ Remek, asszem semmit nem felejtettem otthon



▲ Ettől a háromszemű összes szeme keresztbe áll

gány úgy kábé kétszer akkora lehet, mint hősünk, és ezzel azonnal nyugalomra is int bennünket. Aztán a hercegnőt a hóna alá csapva eltrappol valami roppant sötét bugyor irányába...



▲ Bocs, Tüskeböki, de menj arrébb, mert így nem látom magamat!



▲ Nem vagyok holdkóros, csak ezért a kardért ugrottam fel a tetőre

Lélekölő mulatság (avagy kesztyűbe dudálni)

Az érthetően kissé alélt Samanosuke furcsa álmot lát: egy arc az Ogrék klánjának képviseletében megajándékozza egy mágikus kesztyűvel, amelynek segítségével magához ragadhatja az elpusztított démonok erejét. Amikor egy démon áldásos tevékenységünk következtében jobblétre szenderedik, akkor néhány színes buborék hagyja el földi porhüvelyét, és pár másodpercig a légtérben kering. A kör megnyomásával ezeket beszippanthatjuk a kesztyűbe, amelyek színük függvényében különféle vidám dolgokat eredményeznek, amelyeket elég egyszerű az RPG-kből már jól ismert fogalmaknak megfeleltetni:



Sárga: Plusz HP, azaz növeli az életerőnket. Ha ez maximumon van, akkor sincs különösebb baj, mert a játék erősen vigyáz arra, hogy mindig kevesebbet kapjunk vissza, mint amennyit a minket ért támadások elvettek belőle. Így tehát jobbára kénytelenek leszünk a gyógynövények és medicinák fogyasztásával elkerülni az életerőnk nullára redukálódását jelző, ronda "Died" feliratot.

Kék/Zöld/Piros: Mana vagy MP, ami a színének megfelelő szférához tartozó mágikus erőt tölti vissza. Csatában ezek mindig jól jönnek, de a játékban előre haladva sokkal kézenfekvőbb megoldás lesz elzarándokolni a két manakút egyikéhez, amelyeknél mindegyiket csutkára tölthetjük.

Lila: Egyfajta XP, azaz tapasztalati pont, ebből lesz a legtöbb. A beszívott gömböket a kesztyű elraktározza, amelyeket aztán a legközelebbi mágikus tükörnél felhasználhatunk valamelyik cuccunk fejlesztésére. Növelhetjük a mágikus gömbjeink és a hozzájuk tartozó fegyverek szintjét, de hagyományos cuccokat (gyógynövény, nyíl, puskagolyó) is tovább fejleszthetünk (orvosság, tüzes nyíl, robbanógolyó).



▲ Egyesek nem a legelőnyösebb oldalukról mutatkoznak (be)



▲ Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, fejlesszek vagy mentsek éppen?

Kard ki kard, íj ki íj, és hasonló marhaságok a harcrendszerről

Nem hinném, hogy valaki túl sok meglepetést talál az irányításban, ha már játszott hasonló játékkal (hacsak nem azt, hogy miért nem lehet analóg karral is irányítani Samanosuke mozgását). Mondjuk a módszer adódik is abból, hogy a játék fix kameranézetből mutatja az egyes helyszíneket: ezzel a ké-



▲ Az embernek ugyebár néha szembe kell szállnia önmagával is



▲ Szerintem nem fogok tudni elsunnyogni mellette







▲ Futi-futi, itt jön megint buzogányos barátunk!



▲ A jóképű Nobunaga bácsi, aki démonokkal cimborál



▲ Én kerülöm a konfrontációkat. Különösen Kaedét irányítva



▲ Lányok egymás között: Kaede betör, Yuki pedig törölgeti

szítók sikeresen elkerülték azt a követő kameranézeteknél szokásos idegesítő hibát, mikor is a kamerának a szűkebb helyeken lehetetlen pozícióba (pl. egy falba) kellene mozognia á la Tomb Raider és társai - cserébe viszont természetesen beleestek abba, hogy semmit nem látunk, ha mondjuk egy ellenfél a rögzített kamera "előtt" áll. (Úgy látszik, ez már így lesz a világ végezetéig.) Az irányítás karakter relatív, azaz a fel gombbal abban az irányban haladunk előre, amerre hősünk néz, a jobbra/balra gombokkal forgunk, míg a le segítségével hátrálunk, az R2-vel pedig hátraarcot csinálhatunk.

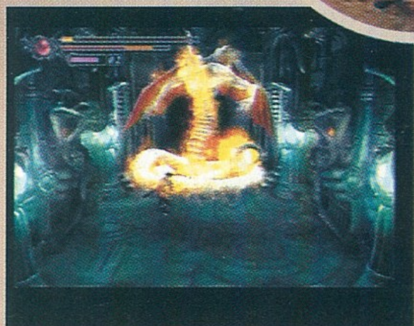
A kardforgatásnál sem bonyolították túl a dolgot: a négyzet a normál támadás, és Samanosuke aszerint vág valamilyen irányból, hogy hányszor nyomtuk meg a gombot egymás után. Ha a feje felől suhintott, akkor az rendszerint földre is viszi a kisebb ellenfeleket (ugyanez az effektus azzal is elérhető, ha a le+négyzettel egyszerűen felrúgjuk a t. konkurenciát). Ilyenkor azért még idővel fel szoktak állni egy menetre, már amennyiben nem használjuk a kivégzés kombinációt (fel+négyzet). Ez az egyébként is roppant üdvös mozdulat különösen jól fog jönni annál a kedves kis csápos démontípusnál, amiből kettő lesz, miután levágtuk...

Ha Samanosuke kezében valamilyen mágikus fegyver van, akkor a háromszöggel látványos mágikus támadást indíthatunk - már amennyiben van ehhez elegendő manapontunk (ha nincs, akkor a képernyő felső részén, az életerő alatt villog a mana kijelzője). Ezek nyilván sokkal nagyobbat sebeznek, mint a normál támadások, viszont - lévén egy maximumra feltöltött mágia is csak három támadásra elegendő - célszerű ezeket a nagyobb szörnyekre tartogatni. A bossoknál pedig már mindenképpen szükség lesz arra, hogy a három mágikus fegyvert váltogassuk Samanosuke kezében, és mindig azzal támadjunk, amelyikben éppen van töltet.

A "legjobb védekezés a támadás" alapelv ebben a játékban nem igazán jó ötlet, következésképp harcban célszerű mindig az L1 billentyűvel védekező pozícióban tartózkodva blokkolni először a támadást, és utána visszatámadni. (Mellesleg hősünk akkor is blokkol, ha a támadónak háttal áll...)

A kardokon kívül a játékban akadnak lőfegyverek is, úgymint íj és kovaköves puska. Ezeket természetesen csak akkor használhatjuk, ha van hozzájuk megfelelő töltény is. Használatuk annyiban eltér a kardoktól, hogy tüzelés előtt az R1 gombbal célra is kell tartani őket. A nyilat és a puskát tulajdonképpen az egész játék folyamán csak egyszer kell használni (az erkélyekről és háztetőkről lövöldöző mezei démonok elől egyszerűbb elfutni): csak ezekkel tudjuk a tó közepén levő házban repkedő szörnyet levadászni a légtérből. (Egyébként melegen ajánlott legalább a puska töltényeinek továbbfejlesztése robbanógolyóvá, mert szerintem a normál lőszerek nem elegendők ellene.)

Kaedénél kevesebb a gond: ő csak a saját fegyvereit használhatja (rövid kard, illetve dobótőrök), amelyek nagyon gyengék, így nála fokozottan érvényes, hogy muszáj állandóan blokkoló állásban tartózkodni, valamint a "legjobb védekezés a taktikai visszavonu-



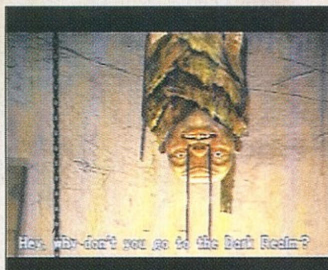
▲ Kicsit rápirítottam Fortinbrasra az utolsó menetben...



▲ ...de ilyen trükkjei azért neki is vannak!

A Sötét Birodalma

A játék két pontján is találkozunk egy igen ellenszenves figurával, aki tótágast állva (illetve inkább lógva) meregeti ránk a szemét. Miután az Evil Plate-tel kinyitottuk a mágikus ajtó zárját, hajlandó szóba is elegyedni velünk: a Sötét Birodalmába invitál bennünket, ahonnan ugyan kevesen szoktak visszatérni, viszont zsákmányuk hatalmas. Ez a lírai megfogalmazás a Bishammon furulyát és néhány fluoritot takarja. Az előbbi segítségével az utolsó pályán felvehetjük a Bishammon kardot, amellyel gyerek-



játék lesz Fortinbras legyőzése. A Sötét birodalma húsz, egymás alatti szintből áll. Minden egyes szint egy-egy helyszín, ahol nyolc-tíz, különböző kategóriába tartozó démont kell lecsapkodnunk. Amikor ez megtörtént, egy felfelé és egy lefelé vezető fénysugár jelenik meg, és attól függően, hogy melyikbe lépünk be, visszamenekülünk vagy utazunk tovább lefelé. A mókás az egészben az, hogy közben természetesen nem tudunk menteni, azaz azt a 150-200 démont egyszerre kell levernünk. Remek kis szórakozás...



▲ Ahol a legnagyobb a szükség, ott a legközelebb a segítség



▲ Emiatt a döglégy miatt muszáj fejleszteni a lőfegyvereink töltényeit

lás". (Elfutni ugyebár csak mások szoktak - mi bátrak vagyunk!)

Ládák, fluoritok és egyéb cuccosok

A játékban viszonylag kevés tárgyat találunk, amelyek legtöbbje valamilyen ládafiaként kerül hozzánk. Részemről roppantul hiányoltam a hőn szeretett robbanó ládákat, bár néha a gonosz programozó bácsik korsókba, netán nagyobb ládákba rejtették őket. Némelyik simán nyílik, némelyik viszont csak valamilyen trükkel: egy részüknél (egész pontosan négy darab) 1-3-5-7 próbálkozásból sorrendbe kell forgatnunk a fedelükön levő számkombinációt; más részüknél (szintén négy darab) pedig titkosírással kell választ adnunk egy találós kérdésre. Utóbbiaknál a helyes választ a Seiryu, Suzaku, Byakko és Genbu nevű iratok négy-négy töredékének megtalálása után tudjuk kiókumulálni. Természetesen az ilyen köddal védett ládákkal mindig jóval előbb találkozunk, mint ahogy a megfejtésüket megtudnánk, így tehát kénytelenek leszünk visszamenni hozzájuk, ha kíváncsiak vagyunk a tartalmukra...

Kaede ebben a tekintetben is meglehetősen másodrangú szerepet kap, ugyanis az orvosságokon és a kulcsokon kívül kizárólag a nála levő álkulcsot használhatja. Mivel Samanosuke mágikus gömbjeivel nem boldogul (ergo a pecséttel zárt ajtókon sem mehet át), a program szerzőinek azért valahogy lehetőséget kellett adni, hogy vele is el lehessen jutni A pontból B-be - de az álkulcs természetesen csak azoknál az ajtóknál használható ahol neki mindenképpen át kell jutnia...

Lévén a játék japán, természetesen itt is van néhány olyan tárgy (nevezetesen a fluoritok), aminek a történetben abszolút semmi szerepe, csak magáért a gyűjtés kedvéért lehet gyűjteni őket. A fluoritokból összesen húsz darabot szedhetünk össze (három a Sötét Birodalmának alsó szintjein van), és ha így verjük le a végén Fortinbrast, akkor a továbbiajban a főmenüből választható lesz az Oni Spirits aljáték.



▲ Határtalan a népszerűségem a Sötét Birodalomban is

Banzai!

Ezzel az egy szóval úgy általában össze is foglaltam benyomásaimat a játékról, ami szerény véleményem szerint az eddigi legszebb PS2-játék - már a Tekken Tag Tournamentet és a GT3-at leszámítva, bár azok ugyebár azért kicsit más műfajba tartoznak. (Technikailag ugyan sok újdonságot nem mutat a grafikai megvalósítás - a háttereket szépen lerenderelték előre, és "csak" a figurák mozgatásával foglalkozik a masina -, de a hatás tekintetében mondjuk teljesen lényegtelen, hogy milyen eszközöket használnak. Így legalább a teljesítmény a hatalmas karakterek megjelenítésére fordíthatták, Samanosuke ugyanis például több mint tizezer poligonból áll, ami a PS2 tekintetében már egyfajta rekord.) Ugyanez vonatkozik a remekül eltalált aláfestő zenékre, a kissé naturalista, ámde kegyetlen jól kinéző videókra a grafikai motorral készült átkötő jelenetekre. Szóval akár teljes mértékben elégedettek lehetünk. Illetve nem teljes mértékben, mert azért ha nagyon akar, azért találhat apró hibákat is benne a rosszmájú kritikus. Nyilván nem mindenki lesz elragadtatva a gyengécske történettől, amelyben az ötletek hiányát még inkább kidomborítja a borzalmas angol dramaturgia. Hogy a hang rendszeresen csúszik a szájmozgáshoz képest, az még érthető lenne (nyilván a japán





▲ Ezt hívják tüzes menyecskének



▲ Egy ekkora benga zár mögött valami roppant súlyos dolog rejtőzhet...



▲ Kaede elmélyülten szemléli minden idők legszebb vízeffektjét



▲ Na, fiúkák? Mit gondoltok, milyen színű bugyit vettem ma fel?

eredetiben jobban festett, mint az angol/német/olasz szinkronnal), de ilyen banális párbeszédeket legfeljebb egy magyar szappanopera engedhetne meg magának, nem egy csúcskategóriás PS2-játék. Vonatkozik ez az olyan "színvonalas" megoldásokra is, mint például szegény Samanosuke zsákutcába jut egy aknában, és úgy keveredik ki belőle, hogy pont ott, ahol ki kellene másznia, talál egy ládát, benne egy létrával... Jááájl Aztán itt van ez a Kaede lányka. Szó se róla, tényleg roppant helyes (én első ránézésre inkább már eleve őt szerettem volna megmenteni Yuki hercegnő helyett), de lévén csak a játék 5%-ában játszik aktív szerepet, kicsit erőltetettnek érezhetjük a szerepeltetését. (Talán csak annak az íratlan szabálynak akar megfelelni, hogy a túlélő horrorokban rendszerint egy férfinak és egy nőnek kell szerepelnie.) Az "aktív" szerep is erős idézőjelben értendő: rendszerint akkor vesszük át az irányítását, amikor a történetben Samanosuke valami IGAZÁN nagy kulimászba került. Ekkor jön Kaede, és közli vele, hogy igazán nagy kulimászba került... Mivel Samanosuke fegyvereit nem használhatja, és lelkeket sem gyűjthet, annyival gyengébb nála, hogy szerintem direkt azért rakták bele a játékba, hogy nehogy véletlenül feles készleteink maradjanak a játék végére gyógynövényekből/orvosságból. (Ott meg aztán pláne a játékos szivatása a szerepeltetése, amikor Samanosuke csapdába kerül a tó közepén álló házban, és azért kell megkerülnünk Kaedével Tolnát-Baranyát és egy nagy rakás, nála sokkal erősebb szörnyet, hogy aztán a végén beordíthassa a házba: "Samanosuke, vigyázz! Egy szörny jön!" Nahát! Micsoda meglepetés...) Ezek voltak akkor azok a hibák, amelyeket csak azért kerestem, hogy legyenek (haha), most akkor jöhet az, ami már kicsit komolyabb: hát bizony a játék nem valami hosszú. Első nekifutásra is végigkecmeregtem rajta hat játékóra alatt. (Jó, persze ez valós időben volt vagy húsz is, mert egyrészt a főellenségekkel kicsit el lehet szórakozni, amíg rájön az ember a trükkjeikre, másrészt meg az a fixa ideám támadt, hogy elég lesz egy gyógynövény is a Sötét Birodalmának húsz szintjére...)

Ha az előbbi bekezdésben apró gyártási hibámból kifolyólag kicsit gonosz is voltam, attól függetlenül az Onimusha Warlords kimagaslóan jó játék. A Capcom rengeteg pénzt feccölt bele úgy a készítésébe, mint a marketingjébe (például csak az USA-ban 5 millió dollárt költöttek a reklámjára, két-három hónapig minden PS2-témában érintett magazin hátoldalán ott virított Samanosuke), ami meg is hozta a gyümölcsét: a PS2-játékok közül mind Japánban, mind az USA-ban először érte el az 1 millió eladott példányt. Ezzel már önmagában is történelmet írt, és ha négy-öt év múlva talán már nem is fogunk rá emlékezni, az biztos, hogy a Devil May Cry vagy a Silent Hill 2 megérkezéséig kategóriájának mércéjeként fog szolgálni. A hibáit pedig nyilván ki fogják javítani a már készülő Onimusha 2-ben (tervezett megjelenése Japánban: 2002. március), amelyben egy Yagyuu Jubei nevű szamuráj fogja csépelni Nobunaga démonhordáit, most már két kolléga segítségével.

Spot

▲ E démon pályafutását is sikerült derékba törni (illetve vágni)

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Onimusha Warlords a Resident Evil-család eddigi legszebb körítéssel prezentált tagja, aminek semmi szégyellnivalója nincs a felmenőági rokonság előtt. Mindent tud, amit egy túlélő horrortól elvárhat a játékos: pergő akcióba ágyazott történet, amelyet logikai feladványok és jónéhány titok színesít. Azt ugyan egy kicsit érezni rajta, hogy szerzői inkább egy jól bevált receptet szerettek volna újra kamatoztatni, mintsem új utakat keresni - így egy remekmű helyett "csak" egy remek játékot kaptunk tőlük. Azért az se rossz..

POZITÍVUM

- szinte minden tekintetben (grafika, zene, design, kezelés, stb.) kiváló kivitelezés

NEGATÍVUM

- talán egy kicsit hosszabb is lehetne
- a kamera néha egészen lehetetlen képet (nem) mutat

GRAFIKA	91 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	88 %

pal

TECHNO MAGE

Melvinne egy kalandra, uram?

Nem vitás, hogy talán a legfontosabb napszak a reggel, hiszen egyáltalán nem mindegy, milyen hangulatban vágunk bele aznapi teendőinkbe. Napunk jókedvű kezdete a legkellemetlenebb perceket is jótékonyan elfeledteti, míg a kellemeseket rendre felerősítheti.

A Technomage főszereplőjét, Melvint nem kimondottan ilyen megnyugtató ébredés várja. Nem elég, hogy rémálmában vérfagyasztó küllemű bestiák törnek életére, ráadásul egy masszív földrengés már hajnali tizenegy órakor ki is veti kényelmes ágyából. Ám hősünket nem rettenthetik el a reggel viszontagságai, és különös álmán tűnődve elkezdi a szokásos hétköznapi menetrendjét, a gyógynövényleckék Rissen bácsikájánál, Dreamertown körzeti druidájánál.

Úgy tűnik, különleges nap virradt fel Melvin életében, a nagybácsi ugyanis majd csak délután öt órától várható haza, így a hátralévő hat órát el kell ütnünk valahogy. Kitűnő alkalom a kisváros, na és természetesen lakosai, a dreamerek megismerésére. Némi beszélgetés során világossá válik, hogy a helybéliek még mindig nem fogadták be igazán a születése óta köztük élő fiút, aki félig steamer származása miatt csökkent mágikus képességekkel rendelkezik. Nem kérdés, hogy ez felebarátaink szemében egyúttal csökkent értelmi színvonalat is jelent, egyre-másra bízzák ránk a hasznos időtöltéshez illő feladatokat, úgymint bevásárlás, elveszített kulcs megkeresése, könyvek visszavitele a városi könyvtárba stb. A lekezelő modor kimondottan ellenségessé válik, amikor hírvivő jő a szomszédos Steamertownból, hogy figyelmeztesse a polgárokat a világra zúdult pusztításra. Természetesen mindenki számára egyértelmű, hogy a katasztrófa a mi hibánk, hiszen köztudott, hogy a steamerek és a dreamerek közös gyermeke a gonosz ügynöke lesz előbb-utóbb. Ha nem



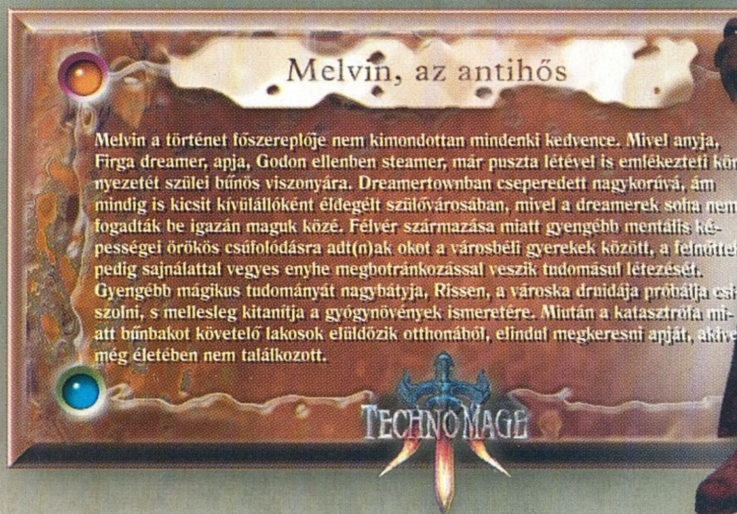
▲ Na, ez tuti nem málnaszörp



▲ Nincs is jobb, mint kedélyes borozgatás után az asztalon táncolni



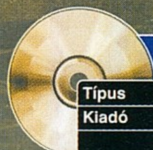
▲ A vadász és a zsákmánya



Melvin, az antihős

Melvin a történet főszereplője nem kimondottan mindenki kedvence. Mivel anyja, Firga dreamer, apja, Godon ellenben steamer, már puszta létével is emlékezteti környezetét szülei bűnös viszonyára. Dreamertownban cseperedett nagykorúvá, ám mindig is kicsit kívülállóként éldegélt szülővárosában, mivel a dreamerek soha nem fogadták be igazán maguk közé. Félvér származása miatt gyengébb mentális képességei örökös csúfolódásra adt(n)ak okot a városbéli gyerekek között, a felnőttek pedig sajnálattal vegyes enyhe megbotránkozással veszik tudomásul létezését. Gyengébb mágikus tudományát nagybátyja, Rissen, a városka druidája próbálja csiszolni, s mellesleg kitanítja a gyógynövények ismeretére. Miután a katasztrófa miatt bűnbakot követelő lakosok elüldözik otthonából, elindul megkeresni apját, akivel még életében nem találkozott.





playstation

Típus	Kalandjáték
Kiadó	Infogrames
	www.technomage.com
Fejlesztő	Sunflowers
Megjelenés	2001. június 29. (PAL)



▲ Nézzük, mit is kell vennem: két liter tej, egy kenyér, négy joghurt…



▲ A normális dreamereket figyelve nem csoda, ha Melvin kissé kilóg a sorból

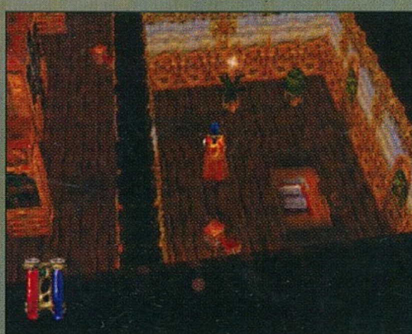
lépne közbe a város életét vezető főpap, azon melegében meg is lincselnének az intelligenciájukra büszke helybéliek, így csak az időközben megérkező Rissen bácsikánk gondjaira és házi őrizetére bíznank bennünket, amíg a tanács dönt a sorsunk felől. Tapasztalt szerepjátékosok már sejthetik, hogy a megoldás csak egyvalami lehet: menekülőre kell venni a figurát még mielőtt hordani kezdenék a főtérre a rőzsét a békeszerető és humanista honfitársaink. Nincs mit tenni, szeretteinktől elbúcsúzva az éj leple alatt el is hagyjuk a várost, hogy megkeressük még sohasem látott apánkat, és végtelen bolyongásaink során megmentsük Gothost a fenekedő sötétségtől…

Politikai kisatlasz

Mielőtt belefognánk cseppet sem rövid kalandunkba, érdemes kissé elmélyülni Gothos történelmében, hogy megleljük a jelenlegi politikai viszonyok gyökereit. A technika és a mágia eme furcsa kettéosztottsága sok-sok évszázaddal ezelőttre, a legendák koráig vezethető vissza, amikor az azóta feledésbe merült, virágzó kultúra még egyforma tökéllyel művelte mindkettőt. Ám feltételezhetően az emberi természetre oly jellemző hatalomvágy miatt háború robbant ki a kontinensen, amely a magasszintű tudásnak köszönhetően szörnyű pusztítást okozott. A büszke civilizáció el is tűnt a történelem süllyesztőjében, csak romjai maradtak fenn, a titkos, földalatti laboratórium, a mágikus torony, és az örökkévalóság szigetének képében, amelyeket a későbbi korok népei gondosan nagy ívben kerültek el. A túlélők, látva az iszonyatos rombolást, elhatározták, hogy az eljövendő világégéseket csírájukban fojtják el, a technika és a mágia mindörökre külön utakra tereltetik. Így vált szét a varázsló dreamerek és a fizikus



▲ A rendes úttörő mindig átkíséri az időseket az úttesten



▲ Van, aki olvasni, van, aki páfrányt lopni jár a könyvtárba…



▲ Nahát, nem is tudtam, hogy megérkezett a vándorcirkusz a faluba!

Talis, Melvin szíve hölgye

A játék helyre kis főhősnője is hasonló cipőben jár, mint a férfi. Melvinéhez hasonlóan Talis szülei is megszegték az ősi törvényt, hiszen apja dreamer, anyja pedig steamer volt.
A szerelem persze tudvalevőleg nem ismer határokat: Talis szülei - szemben Melvinével - nem törődtek bele a szerelmüket lehetlenné tenni akaró törvénybe, az elválás helyett inkább a száműzetést választották. Egy kihalt kanyonban telepedtek le, távol a városok dübörgő zajától, viszont nem messze a híres Tündérerdőtől. Az elszigeteltségben megtanították lányuknak mindent, ami a túléléshez szükséges, a mágia és a fegyverek területén egyaránt. Talis nemcsakhogy a szó szoros értelmében is kardos menyecske, mesterien kezeli a parittyát is, és - ahhoz képest, hogy nő, igen meglepően - mentális képességei sokkal jobbak Melvinnél. Így tehát ideális csapatot alkotnak majd kettesben, persze ehhez először rá kell találnunk Melvinnel szíve választottjára.

TechnoMage

Gothos népei

Gothos kontinensén négy nagy létszámú intelligens népcsoport éldegél, többé-kevésbé egymásra utaltan. Elsőként említhetjük a steamereket, ezeket barátságos, pufók, darabos testfelépítésű embereket, akik lenyűgöző szakértelemmel bánnak mindennel, ami fémből van és csavarok állnak ki belőle, míg az egyszerű bűvésztrükkök is meghaladják képzelőerejüket. Városuk, Steamertown teljes mértékben praktikus szempontok szerint épült, a városözpontot át- és átszövik a gőzvezetékek, amelyek a különálló erőműtelepről szállítják a háztartásokba az energiát. A várost a négyévenként megválasztott polgármester irányítja, gazdagságát a közelben található zantiumbánya garantálja.

Ezzel szemben a dreamerek a szépség és az intelligencia letéteményesei, már sudár, elegáns megjelenésükkel is elütnek steamer felebarátaiktól. Városuk, Dreamertown a szépség és a kultúra központja, élén a vezető papi/bírói testülettel. Gazdagságukat kikötőjüknek köszönhetik, ahová gyakran futnak be mágikus áruért kereskedőhajók. Mágiájuk és szépség iránti vonzalmuk közismert, ahogy az is, hogy bizalmatlan, nem túl barátságos népek.

A sachok jelentik a kapcsot a két gyökeresen eltérő kultúra között, akik nemigen állnak szóba egymással. A sachok hazája az északi vulkanikus sziget, ahol a fortyogó láva tövében építették fel városukat. De szinte állandóan úton vannak, mivel szenvedélyes kereskedők, vezetőjük a legfőbb kupec. Velük született képességük bármit jó áron eladni, szívesen vállalják a kockázatokat egy-egy értékes portékáért.

A tündérek népe viszont elzárkozóbb fajta, akik varázslatos erdejüket semmi pénzért nem hagynák el. Birodalmukat a Tündérhercegnő irányítja, aki alá a négy évszak mesternői tartoznak. Érdekes fantáziájú, földi halandó számára többnyire érthetelen lények, aki az egész életüket egyetlen hosszú játékként fogják fel, ami minél színesebb, annál tartalmasabb. Varázslatos erdejüket nagy hatalmú lények védelmezik, pici, alig egy hüvelyknyi méretük miatt városaik megközelíthetetlenek. Persze egy druidának semmi sem lehetetlen...

WORLDS

TECHNOMAGE

steamerek népe, megszakítva még a diplomáciai kapcsolatot is egymással, megalapozva ezzel a kölcsönös meg nem értést és ellenszenvet.

A földdel együtt azonban, úgy tűnik, a világrend is megremeg, a múlt béklyóiból kiszabadult sötét mágus, Dagomar ármánya értelmetlenné, sőt károssá teszi az évszázados hagyományokat. Az események alapján ezt a steamerek ismerték fel leghamarabb, akik minden segítséget megadnak Melvin vállalkozásához. Ám lehet, hogy már ők is elkéstek, hacsak a két világot magában egyesítő hősünkkel nem találjuk meg sürgősen a világot fenye-



▲ Úgy tűnik, a dreamereknél a csúcsos fej a szépségideál



▲ Na nézzük, mi a helyzet a művelődési házban...



▲ Kissé áttetszőek ugyan ezek a kísértetek, de legalább világítanak a jelzőfényeik

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Final Fantasy IX.	01/01	95%
Technomage		
Darkstone	01/04	88%



▲ Lehet, hogy a dreamereknek a szépség a mindenük, de akkor ezt a liftet nagyon részegen építhették



▲ Lám, mi lesz, ha egyes felelőtlen emberek idő előtt szemétre dobják a háztartási robotot!



▲ Az az érzésem, hogy Rissen bácsi titokban genetikai kísérleteket is folytat a pincéjében



▲ Na mi legyen belőle? Tolvajkulcs, vagy kerítés?

gető vész eredetét, és szerezzük meg a gonosz mágus hatalmát megtörő négy bűvös kristályt.

Kalandozó játék

Adott tehát a szokásos feladat - a világ megmentése, amelyet egy egyáltalán nem klasszikus RPG keretében vezényelünk le.A Sunflowers lelkes kis csapata szemmel látható-an gondoskodott róla, hogy minél többféle játéktípus elemeiyt sűrítsék bele a Technomagebe. Ha szeretnénk frappánsan, ám annál érthetetlenebbül meghatározni a műfaját, akkor azt mondhatnánk, hogy a Technomage alapvetően egy igényes adventure-be oltott könnyű RPG, megspékelve némi arcade vonulattal, sőt gokart racinggel is!

Egyrészről adott az RPG alapvető jellegzetessége, a fejlődőképes karakter. Főhősünk négy alaptulajdonsága a sebzést meghatározó erő, a mágiáját determináló intelligencia, az életerejét megszabó egészség és a misztikus képessége mind saját belátásunk szerint növelhető a szintlépésenként kiosztott pontokkal. Magasabb szintre a már unalomig ismert recept alapján (az egyes feladatok megoldásáért, valamint az ellenfelek legyőzéséért járó tapasztalati pontok megszerzésével) juthatunk, s ez eddig nem is különbözik a szokványos szerepjátékoktól. Azonban a magasabb szinteken a klasszikus RPG-től eltérően ugyanolyan nehéz, vagy annál egyszerűbb szintet lépni, ami tagadhatatlanul nem az igényes szerepjátékok sajátja. Ellenben az is az igazsághoz tartozik, hogy a tapasztalati pontok legnagyobb részt nem az ellenfelek lekaszabolásáért, hanem a küldetések teljesítéséért járnak, ami viszont határozottan pozitív kicsengésű minden, a Diablo-szerű hack'n' slash-stílust az RPG közeléből is száműzni kívánó emberek számára.

Az RPG mellett legalább ugyanolyan markáns az adventure jelleg, bár a történet teljesen lineáris és hiányoznak a szerepjátékokra oly jellemző mellékszálak is. A küldetések során viszont rengeteg olyan puzzleval találkozunk, amely a kalandjátékok hangulatát idézi, sőt többször bukkanunk egész küldetéssorozatokra, amelyek teljesítése során szinte egyetlen kardcsapást sem ejtünk majd, cserébe viszont rendesen meg kell dolgoztatnunk második legnemesebb szervünket.

Az már csak hab a tortán, hogy ezen kívül még eléggé masszív ügyességi vonulat is szerepel a programban, ami először még nagyon



▲ Tudtam, hogy ez a borosdugó még jó lesz valamire...



▲ Munka után édes a pihenés

A nagy varázskönyv

Fegyvereinkhez és varázstárgyainkhoz hasonlóan a bűvölet tudománya is apránként jut birtokunkba, rendszerint jól végzett munkánk lehetséges jutalmául. A mágikus formulák nagyobbrészt támadó jellegűek, a fizikai arzenál mintájára a pályán kószáló gaz ellen különböző fajai más és más varázslattal küldhetők át az örök vadászmezőkre.

Tűzgolyó: Míg a dreamerek már a betűvetéssel egyidőben tanulják az isiben, Melvin csak nagymamája szellemétől kapja meg a receptet, Steamertownban. Különösen a goblinok és az egzotikus lövöldöző növények harci kedvét lohasztja le látványosan, az amúgy nem túl nagyot sebző varázslat.

Jégkarmok: Fredo, a sérült sach utazó okítja ki Melvint e bűvös trükkre. Hatására pár pillanatig jéggé dermednek áldozataink, amely a pofátlanul messziről munkálkodó íjászok ellen válik be a leginkább.

Viperaörvény: Eredetileg egy goblin sámán alkalmazza ellenünk. A spirálisan csavarodó légáramlat sebez és mérgez egyidőben, tisztességesen szétzilálva a nagy tömegben támadó ellen sorait.

Meteorvihar: Az égből potyogó kődarabok hatását nem kell részleteznünk. Senki nem örül neki, de leginkább a majmoknak szerezhetünk vele kellemetlen perceket.

Villám: Gyors és hatékony formula. Az intróból ismerős, hüllőszerű lények legjobb ellenszere.

Mágikus pajzs: Az elnevezés magáért beszél, a játék egyedüli védekező varázslata.

Földrengés: A leglátványosabb hatást kifejtő, ugyanakkor a legtöbb manát fogyasztó hűbáj. Csak a játék végén fogjuk megtanulni.



Talált tárgyak osztálya

Tisztességes szerepjátékokban megszokott jelenség, hogy a hősök barangolásaik során egyre-másra zsákmányolnak különféle cuccokat, amelyek általában jótékony segítséget nyújtanak a meleg helyzetekben. E szabály alól Gothos világa sem kivétel, bár a kalandozásaink következtében megváltozott tulajdonjogú tárgyak örökre felszerelésünk részét képezik, azaz nem csaphatjuk zaciba őket, ha sürgősen pénzre lenne szükségünk. Kár is lenne értük, mivel e jutalmul kapott csecsebecsék igencsak praktikusak, nemegyszer elengedhetetlenek a küldetések sikeres teljesítéséhez. Hátrányuk, hogy egy típusból egyszerre csak egy viselhető, így nem élvezhetjük az összes előnyeit, ráadásul a szerszámokat külön aktiválni is kell.

Védelmi felszerelések:

Ankh amulett: az egyiptomi jelképet a steamertowni kriptában lelhetjük meg. Viselése láthatóvá teszi a kísérteteket, akik jelenlétét amúgy csak sunyi támadásaik alapján gyaníthatnánk.

Az élet gyűrűje: előző birtokosa a gőzüzemű város polgármestere. Viselésével regenerálódnak sérüléseink, és kisebb valószínűséggel mérgeződhetünk meg.

Mágikus amulett: Dhalia tündér ajándéka, növeli varázslataink hatékonyságát, és csökkenti a manafogyasztást.

Láncing: a vért előnyeit nem kell sokat ecsetelni - az egyik leghasznosabb eleme felszerelésünknek

Stoneskin öv: bőrünket kőkeménnyé varázsoló ruhadarab Talistól származik, hatásában a páncélhoz hasonlítható

A tapasztalat amulettje: Gothos kereskedőnépe, a sachok vezetője ruházza Melvinre, nyakba akasztásával növekszik a feladatok teljesítéséért kapott tapasztalati pontok aránya.

Az ügyesség kesztyűje: Melvin szerelme, Talis bőkezűségének gyümölcse, viselete divatos megjelenésünkön kívül támadóerőnk növekedését eredményezi.

Szerszámok:

Bomba: Melvin apjától, Godontól kapja e veszélyes felszerelést, feladata az utunkba álló vízszintes és függőleges térelemek megszüntetése. Hátránya, hogy óvatlan használata életerőnket radikálisan csökkentheti. (Érdekes módon az ellenfélét nem!)

Radar: a folyónevű druidától, Dunától kapott eszköz aktivált állapotában jelzi rosszakaróink és a kaja helyét életterünkben. Poénnak nem is rossz.

Gyorsító bakancs: a szárnyas csizmák ha repülésre nem is, de a felszállási sebesség elérésére mindenképp alakalmasak. Használatával szorult helyzetek tömegéből menekülhetünk fejvesztve, de jól jön akkor is, amikor a szokásosnál nagyobb távolságon kell átlibbennünk.

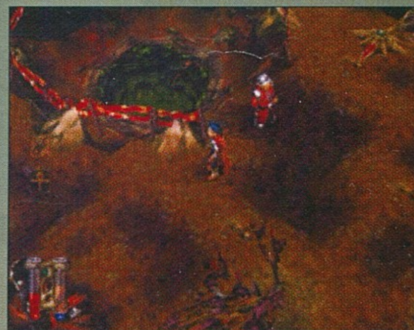
Mászókampó: alkalmazásával szárnyaink hiányából eredő hátrányunkat küszöbölhetjük ki. Érdekes, hogy pont legfőbb ellenségünk, Dagomar révén jutunk hozzá.

TECHNOMAGE

poén, de a sokadik halálugrás után már korántsem olyan érdekes. Szerencsére a készítők gondoskodtak róla, hogy nagy baj azért ne legyen, a leesésekből eredő korai elhalálozás nem végleges, mivel a pálya egy - szimbólummal megjelölt pontján tetszés szerinti mennyiségben reinkarnálódhatunk.

Kardok és mágia

Egy igazi szerepjátéknak persze elegedhetlen része a csatazaj, csak éppen ezt nem szabad túlzásba vinni. Egyes részektől eltekintve sikerült is az egészséges arányokat eltalálni, és hál' istennek nem erőltették annyira a hack'n'slash stílust. A csaták során pályákra specifikus rosszfiúkkal (Figyelem! Van hóember is!) csapunk össze, akik egyéniségünknek megfelelő módon érzékenyek a különböző harci eszközeinkre, a főbb fejezetek végén pedig egy-egy főellenséggel, ami összesen nyolc különösen rus-



▲ A rendőrség gondosan lezárta az idegen űrhajó környékét



▲ Úgy tűnik, ez a város is a szocializmusban épült



Melvin fegyvertára

Bár Melvin félig-meddig mégiscsak becsületes dreamer lévén konyít valamicskét a mágiához, Gothos rejtelmes tájain rá leső veszedelmek elhárítása jócskán meghaladná mentális képességeit. Szerencsére a küzdelmes kalandozás során szert tehetünk némi szúrós és éles fémtárgyra, amelyek jó szolgálatokat tehetnek az életünkre törő biomassza csökkentésében.

Tőr: Kalandozónk legelső fegyvere, amelyet a segítőkész nagybácsi pincéjéből rekvirálhatunk. Bár gyorsaságban kétségkívül semmi nem vetekedhet vele, ám kis hatótávolsága és főképp nevetséges sebzése miatt maximum a dreamertowni rágcsálóállomány születésszabályozásában vehetjük hasznát.

Kard: Első igazán hatékony fegyverünkre a steamertowni bányagondnokság épületében bukkanhatunk rá. Elfogadható sebzése és viszonylag nagy sebessége miatt a békés gépészeket terrorizáló lényeken kívül még számos egyéb ellenféllel (pl. majom, Cassandra, sötét erdei rém) szemben is alkalmas választásnak bizonyul.

Buzogány: A kardnál messzebbre és nagyobbat ütő, ám kissé lassú szerszám, a boly szívében vehetjük szárnyaink alá. Ízeltlábú barátaink mellett használata különösen a goblinok, a spóráikat köpködő virágok, az agresszív hóemberek ellen javallott.

Íj: Neve magáért beszél, ő hivatott képviselni a távolra ható arzenált. Ügyeljünk arra, hogy - a Diablóval szemben - véges számú lövedékkel rendelkezünk, ezek elfogytával határozottan csökken a hatékonysága. A hagyományos nyilakon kívül ezek tűz ;s víz változata is megtalálható, amelyekkel általában az ellenpárjukat képviselő elemekből érdemes tűpárnát készíteni.

Kalapács: Gyakorlatilag a buzogány lassú megfelelője. Nem észleltem igazán átütő javulást kisebb testvére sebzéséhez képest, viszont érezhetően lassabb.

Csatabárd: Gothos világán létező legdrasztikusabb célszerszám. Értékéből némileg levon, hogy sebessége a leveleken éldegélő, egyes nyelvcsaládokban egyszerűen csak "tetű" néven elhíresült állatéhoz mérhető. Nem véletlenül akadhatunk rá csak a játék végén, elsősorban a lassan támadó, nagy életerejű ellenfelek (pl. voodoo harcos, haláldémon) esetében tanácsos bevetni.

TECHNOMAGE

nya dög mozdulatlanabb kiadásának kimunkálását jelenti. A csaták technikai része a Darkstone-ból vagy a Diablóból megismert módon zajlik: fegyvereinktől és életerőnktől függően az adok-kapok után valamelyikünk otthagyja a fogát. A harcokban Melvin inkább a kalapálós, Talis pedig a vajákos műfajt képviseli, persze ez elsősorban fejlesztési stratégiánk függvénye.

Pénz, paripa, fegyver

A játék során szert tehetünk különféle hasznos holmikra, amelyek világmegváltó tevékenységünkben hivatottak segíteni. Mielőtt még elszaladna fantáziánk Diablóval húzott szekere, tisztáznunk kell a Technomage egy alapvető jellegzetességét. A fejlesztők, áldott legyen az ő nevük, végre megszüntették a Diablo törzsbe tartozó programok messziről ordító tulajdonságát, a tápolást. Hál' istennek a játék a történet körül forog, és nem arról szól, hogy ki milyen mágikus csatabárdot talált kint a kerti sufniban patkányirtás után, amit feltehetőleg a megboldogult rágcsálók hagytak a helyszínen. Meglehetősen radikális módszerrel szüntették meg az önfeledt shoppingolást, a fogyasztási cikkeken, azaz a fáklyákon, az utat megjelölő krétán, és a varázsitalokon kívül gyakorlatilag semmit sem lehet vásárolni (és különösen nem ipari méretekben), mert a rendelkezésre álló pénzhez képest nagyon drágák, amikor meg lenne zseton, nincs hol elkölteni (az erdőben nincsen bolt, ugyebár). Így legnagyobbrészt mindent zsákmányolnunk kell, de ez nem probléma, ha taktikusan verekszünk és varázsolgatunk. Ehhez pedig, mondanom sem kell, sűrű mentegetésre lesz szükségünk.

A rendkívül szórakoztató küldetéseken és a színes műfajon túl a grafikai színvonalra sem emelhetünk panaszt, a PSX képességeit a lehető legnagyobb mértékben kihasználva készítették a dizájnt. A nyolc színtér egyike sem hagy kívánnivalót maga után, hacsak nem azt, hogy igazán elkélne még néhány nem kifejezetten a történethez kapcsolódó küldetés. A fent részletezett apróságokon kívül csak a kameraállás kissé nehézkes beállítása említhető, de ezen kívül semmi - még az oly könnyen elszúrható irányítás is tökéletes, egyszerűen átlátható és megtanulható. A gond csak az, hogy talán a legutolsó igényes játékot üdvözültük kicsiny konzolunkon.

Lysergize
lysergize@excite.com



▲ A küllemükből ítélve, elég rég nem ehettek már ezek a jóemberek



▲ Ez igen, imádom a fénytechnikát!



▲ Hol lehet vajon bekapcsolni ezt a mosógépet?

ÖSSZEFOGLALÓ

A technomage személyében az RPG műfaj határait feszegető játékot fejlesztett ki a Sunflowers. Igényes történetvezetés, szórakoztató feladatok és elviselhető mértékű hack'n'slash a garancia arra, hogy élvezettel töltjük el a rá szánt időt. Sem a grafikai megoldásokra, sem a zenére nem lehet panasz, csak a mellékszálak hiányoznak erősen a történetből. Bátran ajánlható bárkinek, aki szereti az RPG-ket és a kalandjátékokat.

POZITÍVUM

- jó hangulat
- igényesen megszerkesztett küldetések és feladványok
- szépen kidolgozott grafika

NEGATÍVUM

- nincs mellékszál
- kevés a fegyver és a varázslat

GRAFIKA	91 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	90%



Dracula esküvője

DRACULA 2 THE LAST SANCTUARY

Bram Stoker híres/hírhedt teremtménye, a rettenetes Dracula gróf eddig már számos formában született újjá: PlayStationön épp egy éve támadt fel a Dracula: The Resurrectionben. No persze akkor is csak azért, hogy áldásos tevékenységünk folytán elbukjon. A vámpírok leghíresebbike viszont nem intézhető el oly könnyen, úgyhogy ezúttal Londonban eredhetünk a nyomába.

A Dracula 2 elején - egy igen tetszetős animációban, amilyenhez hasonló még lesz néhány a játék során - Erdélyben járunk, ahonnan hősünk, Jonathan Harker nem kis szerencsével elhozza a feleségét Dracula karmai közül. Minának még nem gyógyult be a régi vámpírharapás a nyakán, de Jonathan barátja, Seward doktor Londonban legújabb kutatásainak trükkjeit veti be, hogy ne menjen rajta végbe káros átalakulás. Eközben Jonathan elindul, hogy felkeresse Dracula utolsó szentélyét, hogy annak elpusztításával végre egyszer s mindenkorra megszabaduljon a gonosztól.

Hősünk első útja Carfaxba vezet, Dracula angliai birtokára, ahol rögtön át is vehetjük a szerepét. Ott állunk a lepusztult kúria kertkapujában, s nézelődhetünk jobbra, balra, fel az égre, le a földre. Aki már játszott a játék korábbi részével, az nyilván nem talál ebben semmi különöset, ám meglehet, sőt biztos, hogy egyeseknek még új a Dracula 2 látványvilága. Jómagam még a 3DO konzolján, a Snowjobban találkoztam elsőként azzal a grafikai megoldással, amikor az az ember érzése, mintha egy körképet szemlélne - csak épp már nem is kör-, hanem "gömbképről" van szó. Míg a Snowjobban különleges optikával felvett fényképeken kalandozhattunk, a Dracula-sorozatban mesterséges tájakon mászkálhatunk, amelyek abszolúte a grafikusok "díszlettervezői" munkáját dicsérik. Nekem speciel tetszenek ezek a "3D-s festmények", de - főleg manapság - nyilván már sokan hiányolják, hogy miért nincs például semmilyen vízeffektus (a víz teljesen statikus, hiszen az is csak rajzolt), noha hallani a csöpögést a csatornákban... Nos ilyen látképek között "ugrálhatunk", vehetjük fel a kulcsokat, tárhatunk fel titkos rejtekhelyeket, bukkanhatunk bűvös tárgyakra - ahogy az már egy ilyesfajta kalandjátékban szokás.



playstation

Típus	Kaland
Kiadó	Cryo
	www.viprod.com
Fejlesztő	Visual Impact
Megjelenés	2001. július 6. (PAL)

Tulajdonképpen nagyon is fontos, hogy forgathassuk a tekintetünket a helyszíneken, hiszen ezen alapszik az egész játék, illetve az irányítás. Ahogy nézelődünk a terepen, azzal mutatunk rá az egyes tárgyakra. A dolgunkat segítendő középen van egy célpontikon, ami nyomban alakot vált, mihelyst az adott irányban valami érdekes látható. A birtok kapujában forgolódva például egy nyílra vált, s azzal továbbléphetünk az adott irányba. Amennyiben egy felvehető tárgyra leltünk, egy kézikon jelenik meg. Ha pedig valami működtethető szerkezetre, a célpontunk egy elforgatható kerék alakját veszi fel, ezzel mutatva, hogy ott valamit tennünk kell. Az is gyakori, hogy fogaskerekekké alakul: ez esetben valamilyen segédeszközt is kell használnunk. (Pl. hiába találunk a talajon egy gyanús pontot, ásó nélkül ugyebár nehéz ásni...) A nálunk lévő tárgyak listája meglehetősen szokatlanul néz ki: az irányítón a kört megnyomva kör alakba rendezett lyukakat láthatunk, és azokba kerülnek majd a felvett cuccok. A körön kívül egy kisebb körcikkelybe kerülnek azok a tárgyak, amik csak valamilyen másik tárggyal együtt használhatók - például a gyufával előbb mindig meg kell gyújtanunk valamit, s csak azután használhatjuk. Ezzel végeztünk is az irányítással, ugyanis ilyen egyszerű az egész. (Talán túlságosan is egyszerű...)



▲ De szép látvány fogad majd, amikor felébredek!

Én személy szerint csípem az olyan kalandjátékokat, ahol magunknak kell rájönnünk mindenre (bár ezzel valószínűleg kisebbségben vagyok), de ez a játék még az "én gyomromat is megfeküdte". Az irányítás legnagyobb hibája kétségtelenül abban rejlik, hogy nem kapunk elég információt az egyes dolgokról. A tárgylistán, az említett kör közepén ugyan megjelenik a használni kívánt tárgy kinagyított képe, de amikor mondjuk egy különleges kódtörő készülékre mutatunk rá, akkor honnan is sejthetnénk, hogy az tulajdonképpen micsoda. Legalább lenne egy vizsgálódásgomb, minek használatával hősünk pár mondatban összegezné a benyomásait a szemlélt tárgyról! De nem: csak azokat a dolgokat vizsgálhatjuk meg, amiket a program önkényesen engedélyez számunkra - így például a könyvekbe la-



▲ Előttem is, mögöttem is vámpírok!



▲ A klasszikus módszer mindig beválik



▲ Engem nem lehet könnyen megijeszteni

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt
Dracula: The Last Sanctuary
Aztec
Amerzone

pozhatunk bele. (A szükséges helyeken a célpont helyén egy nagyító jelenik meg.)

Az egész játékra nagyon jellemző, hogy mindent csak egyféleképpen lehet csinálni. Annyira lineáris a cselekmény, hogy például akáért kinyitunk egy fiókot, és abban több tárgy is van egymás hegyén-hátán, akkor azokat csak meghatározott sorrendben lehet felvenni. Még nevetségesebb ez az "egyirányú" módszer: például csörög barátunk irodájában a telefon, mi szépen odarohanunk az asztal mögé, de csak nem lehet felvenni a kagylót. A programozók ugyanis arra nem gondoltak, hogy a játékos megkerüli az asztalt: csakis az asztal elől lehet telefonálni. Az efféle megoldások különösen dühítők akkor, amikor veszélyben forog az életünk. Amennyiben valaki ránk támad, egy fogyatkozó csík mutatja azt az időt, ami alatt valamilyen módon reagálnunk kell. Namármost: nagy nehezen egérutat nyerünk egy farkasember elől, s riadtan nézünk körül, merre is menekülhetnénk a nyomunkban még mindig ott hörgő fenevad elől. Jobbra egy szekrény, balra tükrök, de semmi használható, így hát beljebb lépünk a szobába - de akkor már el is fogy az időnk, s ránk törik az ajtót... Négyszer vagy ötször el kell haláloznunk, mire végül rájövünk, hogy mindjárt az elején beljebb kellett volna lépnünk, mert a szoba közepéről visszafordulva már "használhatóvá válik" a jobbra lévő szekrény, amit így az ajtó elé tolhatunk. (Vajon az ajtó mellől miért nem jutott ez emberünk eszébe???).

Amikor a kalandozásunk egyik színhelyén víz alá kell merülnünk, már eleve jobb, ha egy állásmentéssel indítunk. Ugyanis nem elég, hogy nem mindenhol hajlandó emberünk a víz alá bukni, de lent - miután megnyitottunk egy csapot - kész mizéria megtalálni azt az irányt, amerre felúszhatunk a felszínre - és persze eközben fogy rendesen a levegő... Ám nem is ezek a legbosszantóbb momentumok a játékban, hanem hogy néha félrevezető információkkal látnak el minket. Majdnem egy órát elmélkedtem például a temetőben, Dracula szentélyének a bejáratánál, ahol valami bonyolult logikai fejtörőt sejtettem, hiszen egy számzárhoz érkeztem, aminek a kódtáblája már megvolt a korábban felvett dokumentumaim között, rádásul rejtett írással. Utóbbi tényből adódóan abban biztos voltam, hogy a kódtáblát kell használni, s annak alapján kikövetkeztettem, hogy bizonyos napszakok kódjait kell beütni, hiszen a könyvemben lévő rajz ezt mutatta. Próbáltam rájönni a zár logikájára, de csak nem sikerült. Végül elkeseredésemben továbbkutattam a temetőben, s egy kőtábla mögé rejtve, szimplán egy papirosra felírva találtam meg a kódot. A kódtábla megfejtése ugyanis pont az volt, hogy nem volt rajta a megfejtés. Gyanús volt ugyan, hogy az egyik napszak kódja hiányzik, de honnan a fenéből is gondolhattam volna, hogy azt máshol kell keresni? Arra egyébként is csak utólag jöttem rá (a következő ugyanilyen zárnál), hogy a zár alatti borsószemnyi kis jelölés mutatja, hogy melyik napszak kódját kell beütni...

A Dracula 2 kétségtelenül hosszabb lett, mint az elődje, a gond csak az, hogy a játékidő nagy része azzal megy el, hogy véletlenül elsiklunk valami mellett, és "vakvágányra futunk". Ehhez hozzá kell tenni: nem nehéz "figyelmetlennek lenni", hiszen gyakran olyan sötét helyeken kell kutakodnunk, hogy kénytelenek vagyunk feljebb csavarni a TV fényerejét.

Az elmondottak ellenére azt nem állíthatom, hogy a játék nem tetszett. A művészien megrendezett közjátékok, a jól megválasztott helyszínek hamar feledtetik azt a bosszúságot, amit az irányítás hiányosságai és a képtelen helyzetek okoznak. A fejtörők pont olyanok, amilyenekre egy igazi kalandjátékos vágyik. Furmányos csapdák, trükkös zárak: kellemes kikapcsolódás úgy 10-15 óráig. (Az elakadásokkal együtt.) A végigjátszásunkat használva aligha tart az egész 4 óránál tovább. És ami azt illeti, ez minden, hiszen a játék újrajátszása abszolúte nem kínál semmi új élményt.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ A századelő csúcstechnológiája



▲ A nélkülözhetetlen kellékek



▲ Ettől a boszorkánytól nem kell félnünk



▲ Úgy tűnik, hogy itt át lehet menni. (Vagy legalábbis valaki már megpróbálta...)

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy klasszikus kalandjáték minimális akcióval, ellenben annál több, nem túl egyszerű fejtörővel. Jóllehet a játék elég nagy kihívásokat tár elénk, a nehézségek egy része - sajnos a Dracula 2 ebben a tekintetben is a régi kalandjátékokra ütött - az irányítás buktatóiból adódik. A maga nemében tehát igen jó játék, de az már mondjuk nem biztos, hogy egy Tekken-rajongó ezen a játékon keresztül fogja megkedvelni ezt a stílust.

POZITÍVUM

- Érdekes csapdák és fejtörők
- Szépen animált, jól megformált szereplők (legalábbis a filmeken)

NEGATÍVUM

- Az irányítás elég gagyi
- Van néhány mozzanat, ahol alaposan el lehet akadni

GRAFIKA	78 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	82%

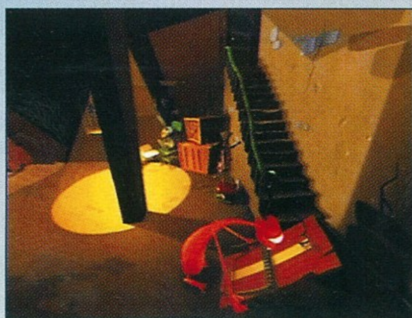


Az idegenek is a fejükre estek

STUPID INVADERS

dreamcast

Típus	Kaland
Kiadó	Ubisoft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Xilam
Megjelenés	2001. június 22. (NTSC)



▲ Nahát! Jól megnőhettek errefelé az egerek



▲ Milyen sötét van idelenn! Még szerencse, hogy hoztam magammal elemlámpát



▲ Nem igaz, már nyugodtan napozni sem lehet errefelé!

Amióta csak felfedeztük fejünk felett a csillagos eget (és az már bizony elég régen volt) az emberi fantáziát folyamatosan foglalkoztatta a másik világokon élő értelmes életforma létezésének lehetősége. Istenekkel, vagy épp ellenkezőleg: nagyon is emberszerű lényekkel töltötték be a világűr sötétjét, a kor aktuális divatirányzatának megfelelően.

Egyes, valószínűleg nehéz gyermekkorral rendelkező science fiction-szerzők még ennél is tovább mentek, s az ő gondolataik főként az ismeretlenben lapuló, fenyegető civilizációk körül forogtak. Elméjükben megfogant veszedelem többnyire mindenféle nyálas szörnyeteg vagy fejlett technológiájú, repülő csészealjakról lövöldöző, gonosz ufonauták képében tört felszínre, akik megrohamozva a Földet romba döntik a fél világot, lemészárolva a mit sem sejtő, ártatlan emberiséget, csak mert éppen bal lábbal keltek fel az ágyból.

Nos, semmi kétség nem fér hozzá, efféle barátságtalan ismeretlenektől nem érdemes cukorkát elfogadni. Ám mi a helyzet a barátkozással, ha Földre látogató űrbéli testvéreink teljesen jóindulatúak?

A Fox Tv néhány éve vetít egy bizonyos Space Goofs című rajzfilmsorozatot (szabad fordításban:



Űrbéli idióták), amely igazolni látszik, hogy ez esetben sem árt az óvatosság. Öt űrhajótörött főszereplőjének semmi problémája nincs az emberekkel, sőt kimondottan rejtőzködnek előlük, viszont egy igen speciális okból kifolyólag mégis nagyobb csapást jelentenek egy tucat, két hónapja répán élő aliennél. Az ok pedig nem más, mint az, hogy e jámbor lények elemi szinten tökelütöttek, így békés céllal végzett, ám igencsak kaotikus cselekedeteik egyfolytában veszélyeztetik környezetük épségét. A sorozat sikeréből logikusan következett a PC-s és DC-s adaptáció kidolgozása, amely hosszas reklámkampány után az Ubisoft kiadásában, a sokatmondó Stupid Invaders néven idén nyáron végre piacra is került.

Vigyázat! Indul a zűrutazás

A játék története a rajzfilmsorozat első részét dolgozza fel, némi kiegészítéssel persze, még több blőd ötlettel elhalmozva az amúgy is eléggé hebehurgya mesét. Egy szép napon öt ürutazó földönkívüli (Bud, Stereo, Candy, Gorgious és Etno) kis repülő csészealjukban vidám kiruccanásra indult a kalandokkal teli univerzumba. Pechükre épp a mi Naprendszerünkbe keveredtek, és járművük meghibásodása a Földre kényszerítette őket. Az átmenetinek vélt műszaki zavar végzetesnek bizonyult, a javítás idejére pórul járt hőseink a bolygó felszínét benépesítő, magát rendkívül intelligensnek tartó faj egyedei elől egy elhagyatott házban húzták meg magukat. Az űrhajó helyrepofozásának munkálatai öt hosszú esztendőt raboltak el turistáink életéből, ám hála a menedékükben talált tévékészüléknek és a helyi kezdetleges civilizáció eseményeinek, szórakoztatóan telt a kényszerű várakozás. De mily szörnyű a sors, épp mikor a hőn áhított felszállásra készülődtek, egy baljós tekintetű BKV-ellenőrre erősen emlékeztető, sötét alak tűnt fel a kapuban. Mivel hőseink valószínűleg nem rendelkeztek érvényes jeggyel, a gonosz idegen kékesen izzó fegyverével egy szempillantás alatt jégkockába zárta valamennyiüket. Bud kivételével persze, aki a felszállási kísérlet helyett véletlenül épp a kedvenc, a nap huszonnégy órájában gyakorolt elfoglaltságával, a tévé elmélyült



▲ Érdekes, manapság már a hajszárítók sem úgy néznek ki, mint fiatalkoromban...



▲ Nincs itthon a macska, cincognak az egerek!



Bud

A leghosszabb nyakú idegen bízvást pályázhatna az ismert univerzum legidétlenebb lényének címére. A szemlátomást egy jól megtermett hangya és egy kecses vízisikló bizarr kereszteződéséből származó lény szellemi képességei még a legnagyobb jóindulattal élve is hagynak némi kívánnivalót maguk után. Tulajdonképpen nem igazán érti, mi a többiek baja a Földdel, és ha Bolok, dr. Sakarine bérence nem gyártana jégkockát díszes barátaiból, talán soha nem akarná elhagyni kis bolygónkat. Itt fedezte fel ugyanis intelligenciájához legjobban passzoló hobbiját, a tévénézést. Kedvenc elfoglaltságának köszönheti a fagyos támadás elkerülését, így ő lesz az első fejezet főszereplője, amely már az elején nem kis megpróbáltatásnak teszi ki a gyanútlan játékos központi idegrendszerét.



Candy

Kis testéhez képest a legnagyobb fejmérettel rendelkező Candy figurája jól jellemzi a játék kiagyalóinak idióta koncepcióját. A történet egyedüli női szereplője ugyanis igazából transzszexuális fiú, akinek a teljes boldogság eléréséhez már csak a bizonyos feleslegessé vált testrész lenyisszantása hiányzik. Mivel bolygónkon viszonylag ritkán operálnak át idegeneket, így érthető, hogy az öt hajótörött közül a leginkább ő szeretne már hazatérni. Nem éppen átlagos nemi identitása természetesen rengeteg galibát okoz majd spenótszínű hősünknek a viszontagságokkal teli út során, bár kétségkívül ezek a játékosok rekeszizmaira jelentik a legnagyobb veszélyt.





▲ Micsoda? Hiszen ez már rég lejárt

bámulásával foglalatoskodott. Társai fagyos hangulatának okozójával szembesülve értelmi színvonalának leginkább megfelelő helyre menekül - a közismerten rengeteg kijárattal rendelkező WC-be veti magát.

Itt jövünk be mi a képbe, Budot irányítva kell megtalálnunk a társaink kiszabadításának módját. Miután hidegre tettük önjelölt jégkockagyártó kisiparosunkat, és annak rendje s módja szerint kiolvasztottuk barátainkat, még korántsem értek véget tennivalóink. A hazaútnak nekivágó kis csapat zűrösebbnél zűrösebb kalamajkákba keveredik, a szituációk fokozhatatlannak tűnő idiotizmusa pedig vég nélkül mélyül. Az események előrehaladtával a díszes kompánia mindegyik tagja egymás után akcióba lép. Rövid, marsbéli kitérő után a jegesember főnöke, az anatómiai kutatómunkáját kiteljesíteni vágyó dr. Sakarine kétes vendégszeretetét élvezik. A jobb sorsra érdemes doktor a jelek szerint nincs tisztában a vermek ásásának súlyos következményeivel, így titkos, fullextrás laboratóriumának pusztulása árán tapasztalja meg, hogy nem szabad válogatás nélkül mindenféle idegeneket befogadni a házába, különösen akkor, ha szemmel láthatóan az elmebetegség tünetei ütköznek ki rajtuk.

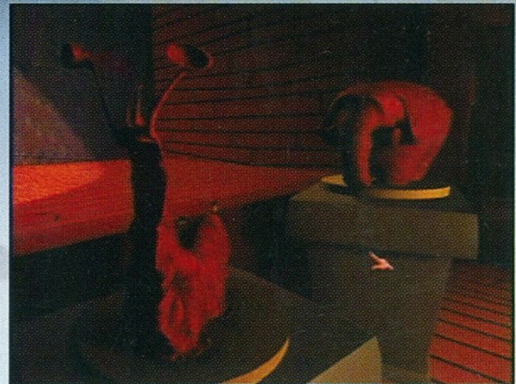
Gondolkodj hülyén, cselekedj izomból!

A kalandjátékok általános jellemzője, hogy az egy-egy konkrét problémát felvető mozaikok egymásba fonódó, eltérő mértékben bonyolult láncolatából építik fel a cselekményt, amely ezen feladatok megoldásával, lépésről lépésre halad előre. Teljesítésükhöz az összegyűjtött információink alapján birtokunkba került különféle tárgyak a tér-idő megfelelő - gyakran az egyetlen lehetséges - pontján való felhasználására van szükség. A sikeres kombinációk meglelését általában a többi szereplővel folytatott kommunikáció, valamint az egyes játékokra egyénileg jellemző, különböző szinten igénybe vett logikai készségünk segíti.

A Stupid Invaders kategóriája tipikus példányának nevezhető, leszámítva az ominózus logikai készséget, amely inkább hátráltatja, mintsem segítené a feladványok megfejtését. Már a történetből is sejthető, hogy nem kis mérvű agyamentségre számíthatunk, mégis meglepő a kivitelezésből áradó tömény idétlenség.

Az önfeledt szellemi leépülés eddig sohasem látott dimenziói nyílnak meg szemeink előtt, a masszív idiotizmus gyakorlatilag pincétől a padlásig a





▲ Hmm...Nekem valami bűzlik a szobrok körül!



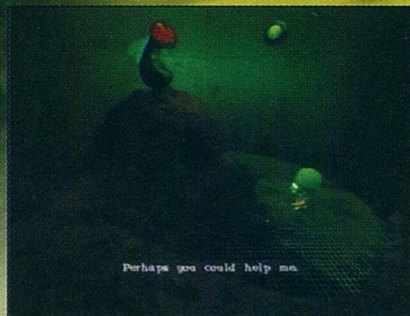
▲ Na végre, megvan a tengeralattjáró, amiről annyit kornyikáltak!



▲ Takarja jótékony homály a jelenetet



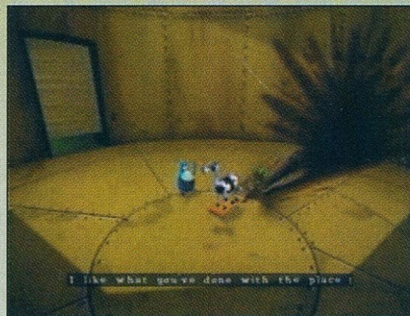




▲ És mitől ilyen szép vörösek a szemeid?



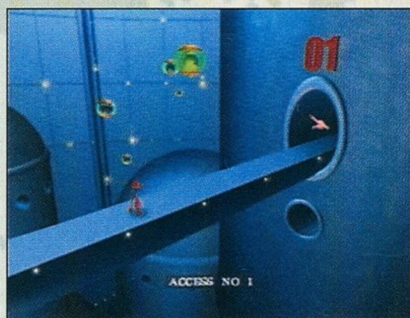
▲ Na, kihúzlak innen titeket, mielőtt még feljelent egy állatvédő



▲ Hoppá! Itt alighanem történt egy kis baleset

játék egész szerkezetét átitatja. Kalandos életű űrhajótörötteink kalamajkákkal teli utazása három fejezetre osztható, amelyek a három fő helyszín, a földi ház, a bizarr marsbéli gyár és a gonosz dr. Sakarine futurisztikus laboratóriuma köré csoportosuló, kissé kaotikus eseményeket foglalják magukba. Az egyes állomások megjelenése, berendezési tárgyai elképesztő mértékű hülyeségről árulkodnak, egyszerűen képtelenségnek tűnik, hogy mindez emberi lények agyából pattant elő. A ház falain függő, pislogó trófeák, a lehetetlen festmények, a sarokban békésen csámcsogó, húsevő virág, vagy a marsi gyárban felbukkanó Ürülékmúzeum, illetve a laboratórium csatornarendszerében éldegélő, a jelek szerint ivarosan szaporodó robot takaros kis kéglije csak kiragadott példák a valóságtól finoman fogalmazva is kissé elrugaszkodott történet hangulatát még jobban fokozó elemekre. A játék arculatát tervező csapat láthatóan száz százalékig kitett magáért, az elmebeteg meséhez leginkább illő dizájn már bőven elegendő lenne ahhoz, hogy betegre röhögjük magunkat.

Azonban az idiotizmus igazi mélységeit a kalandjáték savát-borsát alkotó mozaikokban tárták fel előttünk a készítők. Még a tapasztalt, előélettel rendelkező, Monkey Islanden nevelkedett játékosok is garantáltan padlót fognak majd a megoldásra váró, a legjobb indulattal fogalmazva is meglehetősen hibbant feladatoktól, amelyek abszurditása gyakran csak a Monty Python Repülő Cirkusza néven elhíresült társulat legfárasztóbb pillanataihoz mérhető.



▲ Ha már ennyit költöttek a fénytechnikára, igazán beszerelhettek volna egy mozgójárdát is

Példának okáért már az első fejezetben szembe kell néznünk azzal a ténnyel, hogy a bérgyilkos által megszállt házunkban a kulcsfontosságú helyszíneket a kéményeken keresztül érhetjük el. Ehhez természetesen ki kell lakoltatnunk az egyik tetején fészkelő, érthető okokból kissé bosszús gólyát, valamint kiszabadítanunk a másikba szokásos évi szolgálatteljesítés közben beragadt, már a nyolcadik hónapja segítségért könyörgő Mikulást. Utóbbi művelet egy Mr. Muscle-hoz hasonló hatású csatornatisztítóval történik, amely szépen csillogó, zöld trutyivá oldja a gyermekek gyanútlan kedvencét.

Ha már szóba jöttek a hírességek, a hepehupás marsi mezőn a méltán közismert Godzilla tollas kiadásába botlunk bele, meghökkentő külsejénél csak ártalmatlanná tétele bizarrabb valamelyest, míg husángunkkal ítéletnapig ütlegelhetjük, a hatalmasra nőtt csirkéhez intézett beszédünk kirobbanó erejű hatást ér el. (No comment.)

A legfárasztóbb ötlet címére az összes közül a gyárban szereplő akváriumi mozaik pályázhat, az idáig eljutó játékost feltehetőleg már komolyan foglalkoztatja a Power gomb egyszeri lenyomásának gondolata. A szívet melengető jelenet a "tükör a tükörben" analógiájára készült, a továbbjutásunkat biztosító, mérgező halat egy rajzfilmekből jól ismert, gömb alakú

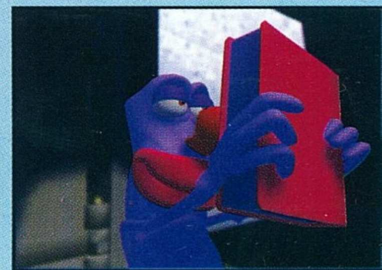
Dr Sakarine

A végső gonosz bájos szerepében díszelgő Sakarine régóta visszatérő jelenség hőseinket életében, a rajzfilmsorozatban állandóan űrhajójuk technológiájára fáj a foga. Ám ezúttal a vélhetően kisebbrendűségi komplexusban szenvedő doktor elvetemült kutatásai kísérleti alanyainak szánja őket. Miután az elrablásukra küldött ügynöke, Bolok sikeresen házhoz szállítja a balszerencsés szereplőket, joggal remélheti végre anatómiai munkásságának méltó lezárását. Ami úrutazóink jóvoltából meg is fog történni, csak persze nem pontosan úgy, ahogy ő azt eltervezte.



Etno

A mályvaszínű ceruzára emlékeztető lény, Etno az egyik központi szereplője a Földön rekedt kis turistacsoport bonyodalmakkal terhes eseményeinek. Ő a feltaláló, a buggyant csapat esze, az egyedüli, aki képes megjavítani a lerobbant űrhajót, ám tudományos munkája alapján - agyamentségben semmivel sem marad el idióta társaitól. Ütődött találmányain kívül az emberi magatartásról íródó harminckét kötetes könyvén dolgozik, amelyért képes akár küldetésük sikerét is kockáztatni. (A játék során persze kiderül, miért is olyan fontos ez a könyv neki...) Kulcsfontosságú pozíciója ellenére viszonylag kevés jelenetben irányíthatjuk, elsősorban az átvezető videókban jut főszerephez.





▲ Vajon lefolyó is van ehhez a kádhoz?

Gorgius

Az öt kattant űrutazó közül a haspók Gorgious a leginkább gyakorlatias gondolkozású. Nem túl bonyolult lelkivilágának középpontjában a jóformán betölthetetlen gyomra áll: semmiben sem hisz, ami nem ehető (titkos vágyálma egy kolbászültetvény létrehozása). Bár a földlakóknak még a szagát sem állja, mégis nehéz szívvel búcsúzik kis sárgolyónktól, eledeleink legalábbis mély benyomást tettek rá. Nyers, olykor kissé földhözragadt megjegyzései, kimondottan cinikus humora miatt az egyik legjellegzetesebb tagja a díszes kompániának.



Stereo

Az űr öt vándora közül a leginkább meghökkentő megjelenéssel a beszédes nevű Stereo rendelkezik. Hősünk ugyanis két fejet hord tűzpiros testén, így aztán tényleg sztereóban érzékeli a világot. Az egyébként érthető okokból hezitálásra meglehetősen hajlamos űrutazó jellemét sajnos nem igazán domborították ki a játék alkotói. Csak az utolsó fejezetben kap főszerepet, amikor Sakarine doktor nem sok jóval kecsegtető vendéglátásából menekítjük meg a hányatott sorsú brigádot.





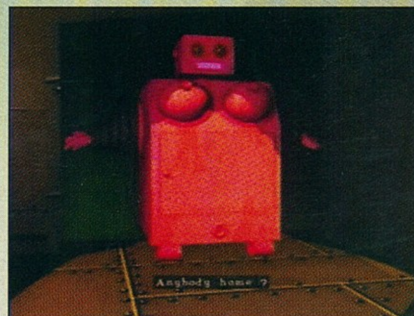
▲ Na most grillcsirkét csinálok belőled, te behemót veréb!

akváriumból vehetjük ki - amely egy hatalmas akváriumban horgonyzó tengeralattjáró belsejében található!

Tehénlepénnyel üzemelő űrhajó, udvariasan bemutatkozó, műanyag kincsesláda, taxizó légy, talplenyomattal nyíló biztonsági ajtó - vég nélkül sorolhatnánk a Stupid Invaders agypusztító feladványait. Amennyire szórakoztatóak e mozaikok, sajnos annyira egyszerűek is, gyakorlatilag minden tárgyat helyben kell felhasználnunk, nem igényelnek túl nagy kombinációs készséget. Megoldásukat legfeljebb az nehezíti meg, hogy a szükséges eszközöket alaposan szétszórták az egyébként igen szerteágazó pályán, és sokszor rejtőzködve lapulnak valamelyik felfedezetlen sarokban. A terület feltérképezése viszont folyamatos töltést jelent, bosszantóan hosszú várakozásnak téve ki amúgy is igen leterhelt idegrendszerünket. Éppen ezért tanácsos minden pályát alaposan bejárni, nehogy véletlenül ne találjunk meg valamit, mert továbbjutás helyett csak zavartan toporgunk, mint hülye gyerek az iskola előtt. Na, és persze a legfontosabb (Lenin után szabadon): Menteni, menteni, menteni! Mivel rossz választás esetén elég gyakran el lehet halálozni, ezt nem lehet elégszer gyakorolni. (Különben megint rengetegszer nézhetjük a kis homokórát...)

E kis hibák persze nem annyira zavaróak, a játék lebilincselő hülyeségözöne pedig minden rosszért kárpótol. A mozaikok és a köztük lévő nagyszámú átvezető videó grafikai színvonala szépen kidolgozott, a készítők láthatóan a rajzfilmhű adaptációját próbálták meg több-kevesebb sikerrel megvalósítani. A végletekig idétlen arculatot talán csak a minden helyszínhez gondosan kiválogatott zene múlja felül, amely önmagában képes lenne nyáladzó őrültté változtatni még a legtürelmesebb felebarátainkat is. Ötlet, grafika, zene - minden feltétel adott, hogy a bekattant betolakodók meghódítsák akár az egész bolygót. Akkor aztán az ég irgalmazzon a dicső emberi agyvelőnek...

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Megjöttem, édesem! Hoztam egy kis gépzsírt vacsorára!



▲ Na majd adok én nektek polgári engedetlenséget!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Stupid Invaders nem cáfolt rá a türelmesen várakozók reményeire, a Ubisoft munkatársainak sikerült a világ egyik legidiótább kalandjátékával előrukkolniuk. A mind grafikailag, mind zeneileg egyaránt igényes mű poénjai minden elképzelést felülmúlnak, már-már veszélyesek az idegrendszer épségére. Kortól és nemtől függetlenül mindenkinek ajánlott alapmű, a kalandjátékok kedvelőinek pedig bűn lenne kihagyniuk e nagyszerű élményt.

POZITÍVUM

- elképesztő mennyiségű marhaság
- a történethez jól illeszkedő, abszurd grafika
- a helyszínenként különböző, nem kevésbé idióta muzsika

NEGATÍVUM

- a feladatok lehetnének kissé nehezebbek is
- sokat kell mászkálni, emiatt rengeteget tölt

GRAFIKA	88 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	88%

ntsc 1

Világ bányászai, egyesüljetek!

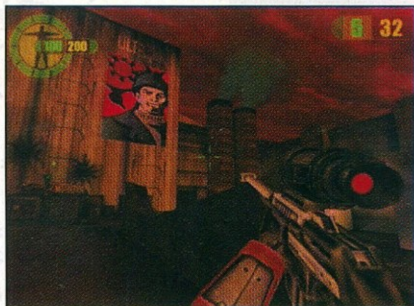
RED FACTION

A Half-Life hatalmas sikere PC-n - több mint 50 "az év játéka" díj, méghozzá a legtekintélyesebb újságoktól és weboldalaktól - megmutatta, hogy igen sokat dob egy FPS élvezhetőségén az, ha rendes, kimunkált sztorival bír, nem pedig csak a "jönnek az idegenek/démonok/katonák, puffantsuk le őket" alapvetést variálja. A szuperjáték nyomán elkészült PSX-re a Medal of Honor, azóta viszont meglehetősen nagy csend van ezen a fronton - a multiplayerre kihegyezett FPS-ek viszont hatalmas számban érkeztek, gondoljunk csak az utóbbi pár hónap termésére: Quake 3, Unreal Tournament, TimeSplitters... A Volition azonban már két éve készül a PS2 megjelenésre (eredetileg a géppel együtt akarták kihozni a programot, csak "kissé" elkéstek) a Red Factionnel, ami le sem tagadhatná, hogy mennyit tanult a Half-Life-tól.

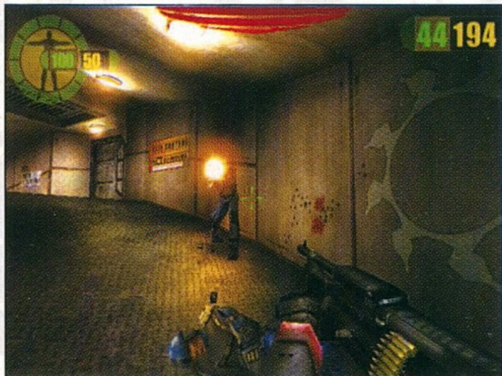
A játék története meglehetősen nagy hasonlóságot mutat a Schwarzenegger-féle Emlékmással. Itt is a Marson járunk, itt is egy lázadásba keveredünk bele, és természetesen itt is az lesz a vége az egész hacacárénak, hogy megmentjük az egész világegyetemet. Egy Parker névre hallgató fiatal fickót kell irányítanunk, aki - mint az az intróból kiderül - meglehetősen nagyot csalódott legutóbbi munkáltatójában, az Ultorban. A hatalmas cég nemrég nyitotta meg legújabb bányáit a Marson, amihez természetesen munkaerőre volt szüksége. A vállalat meggyőző kampánnyal ("Építsük fel együtt a jövőt!") lelkes (és hiszékeny...) bányászok toborzásába kezdett. Természetesen igen csábító volt a feltüntetett kép: barátságos környezetet, könnyű melót, tágas kéglit ígérnek... A valóság azonban "némileg" eltér ettől: a Marsról sok mindent el lehet mondani, de azt semmiképpen sem, hogy barátságos vidék lenne, az állig felfegyverzett őrök rabszolgákként bánnak a bányászokkal, akiknek napi 10-12 órát kell dolgozniа a legnyomorúságosabb körülmények között. Ha ehhez még hozzávesszük azt is, hogy pár hónappal a munka megkezdése után furcsa kór kezdi áldozatait szedni a bányászok között (némelyek eltűnnek, némelyek pedig mutáción mennek keresztül, és társaikra támadnak), amelyet egymás között csak pestisnek neveznek, akkor tisztán látszik, hogy Parker - és társai - joggal morgolódnak. A cég persze tagadja, hogy bármi köze lenne a kórhoz (vagy egyáltalán: tudnának róla), a helyzet azonban egyre feszültebb, és ezt tovább szítja az, hogy egy rejtélyes nőszemély, bizonyos Eos lázadásra buzdítja a jónépet. Szimpatizánsai (ők nevezik magukat Red Factionnek) először csak graffitiket hagynak a lakónegyedekben, majd falragaszokkal díszítik fel az egész bányát, végül megtörténik a robbanás is: egy Eos-hű bányász megöl egy katonát, mire elszabadul a pokol - természetesen mi is belecsöppenünk az egész cécó közepébe.

A játék az elején csak arról szól, hogy valahogyan életben kell maradnunk; szerencsére a meglehetősen erőtlen gumibot mellé találhatunk egy pisztolyt, amivel ezirányú esélyeink némileg növekszenek. Ahogy haladunk előre, úgy figyelhetjük meg, hogy milyen elkeseredett csata zajlik a két fél - az Eos által kommandírozott elkeseredett bányászok, és az Ultor által alkalmazott biztonsági őrök - között: mindenfelé hullák, robbanások nyomai láthatóak, néhol még a párharcokat is láthatjuk. Mivel gyakorló bányászként a vörös bolygó mélyén tanyázunk, a meneküléshez először is ki kellene jutnunk a felszínre, aztán keríteni valahonnan egy repképes járművet, és azzal visszamenekülni a Földre. Ez persze leírva "némileg" egyszerűbb, mint a valóságban. Rengeteget fogunk küszködni, már addig is, amíg eljutunk a bányákból a lakónegyedekbe - hát még amikor tovább haladunk felfelé... Amennyiben életben maradunk az első percek eseményei után, egyre hajmeresztőbb kalandokban lehet részünk, egyre újabb ismerősöket szerezhetünk. Elsőnek természetesen Eos jelentkezik be, és lelkesítő monda-

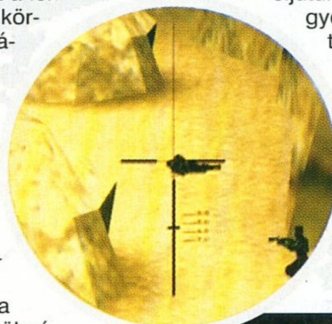

▲ Álomautó, álomgépágyúval



▲ Szólítsatok mesternek! Mesterlövésznek...



▲ Fiatalember, ne tehénkedjen már előttem, így nem tudok rendesen célozni!




▲ Búcsúzz el az élettől, neked lőttek. Illetve lőni fogok.

playstation 2

Típus	FRS
Kiadó	THQ
	www.redfaction.com
Fejlesztő	Volition
Megjelenés	2001. június 19. (NTSC)



▲ Új vadnyugat



▲ Ballag a katona...



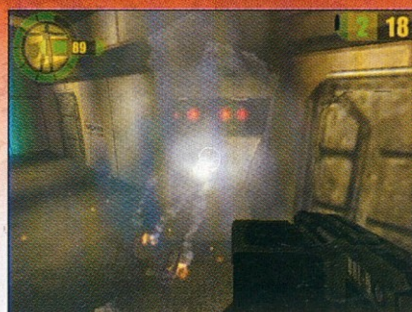
tokkal bombáz minket ("Minden perc késlekedés egy bányásztársad életébe kerülhet, siess!"). Amikor aztán társaink rohamtempóban hullanak el mellőlünk, úgy fordít ránk egyre nagyobb figyelmet, sőt, akármilyen titokzatos, akárhogy is rejtőzik, még személyesen is össze fogunk vele futni. A második pajtásunk egy bizonyos Hendrix nevű fickó lesz, aki valahol a Mars felszínén üldögél egy kényelmes karosszékben egy számítógép előtt. Munkakörére nézve technikus, tevékenységére nézve pedig minket segítő helpline-ként és hackerként funkcionál. Amikor elakadunk, ő enyhít tanácstalanságunkon; a vége felé, amikor már az egész bolygó sorsa a mi tevékenységünkön múlik, akkor már szinte lépésről-lépésre irányít, szinte félpercenként az ő hangját hallgathatjuk. Harmadik vendégünk a sisakmikrofonunkban egy bizonyos Capek nevű tudós lesz, aki - mint kiderül - a legkisebb késztetést sem érzi aziránt, hogy erkölcsök által vezéreltetve élje le életét... A sztorit le nem lőve, talán elég annyit mondani, hogy nem kis köze van a pestis nevű betegséghez, kísérleti lényeihez is szerencsénk lesz, sőt, - csak hogy boldogabbak legyünk - harcba hívja ellenünk saját, különbejáratú zsoldosait is.

A Red Faction le sem tagadhatná, hogy a Half-Life mintájára készült, rengeteg dolgot vettek át a példaképből. (A hasonlítgatások ellen a készítők sem tiltakoznak, egy interjúban említette az egyik Volition-fejes, hogy eredetileg a Descent 4-et kezdték volna el készítgetni, de annyira rabul ejtette őket a Half-Life, hogy úgy gondolták, ők is csinálnak valami hasonlót), A legfontosabb talán az, hogy hasonlóan nagy hangsúlyt fektettek a történetre, és megpróbálták minél inkább elvarázsolni a játékost. A sztorira egy szavunk sem lehet: megfelelően fordulatos lett, és ami legalább ilyen fontos, nagyon hosszú is a játék, legalább három-négy nap szükséges ahhoz, hogy kivégezzük - természetesen akkor, ha folyamatosan a Red Factiont nyúzzuk. A történetet ráadásul úgy írták meg, hogy legalább háromszor azt fogjuk hinni, hogy elérkeztünk a végére - ilyen lesz, amikor először felérünk a felszínre, vagy amikor másodszor küzdünk meg Capekkal.

Nem csak a történet fordulatos, de a játékmenetben is szinte csak jó dolgokkal találkozhatunk: nagyon ritkák az olyan pályaszakaszok, ahol szűk folyosókon kell kergetőzni az ellennel, legtöbbször nyílt terepen (ez lehet hatalmas hangár, barlangcsarnok, vagy akár egy hegyszirt is) mászkálunk. A játék során kétszer rejtőzködő életmódot is kell folytatnunk: egyszer helyre kis öltönykébe, egyszer pedig orvosi köpenybe kell bújnunk, ám ekkor is vigyázni kell arra, hogy ne lássák meg az arcunkat az őrök és a kamerák. Álruhában külön vigyázni kell arra, hogy a fegyverünket ne vonjuk elő, mert a civilek erre heves ordibálással, szaladgálással, és "alarm" feliratú gombok megnyomásával reagálnak. Ezek a kis közjátékok, apróbb fejtörők színesítik a játékot, és csökkentik a stílus monotonitását.

Még a Half-Life-hoz képest is fejlődést jelent, hogy járműveket is használhatunk, összesen ötfélét. Ezek rendkívül nagy változatosságot jelentenek már önmagukban is: egyszer például egy dzsipet kell elkötnünk, majd pár perccel - és tucatnyi elütött katonával és mutánssal - később már tengeralattjáróba kell szállnunk. Vezethetünk még repülőt, lánctapast, valamint egy bányagépet is. A gépek nagyon jó hatással vannak a hangulatra, a tengeralattjáróval békés perceket élhetünk át: felzavarhatjuk a halakat, hínárok között suhanhatunk el, szinte andaloghatunk a víz alatt - leszámítva azokat a jeleneteket, amikor ellenséges tengeralattjárókkal vívunk torpedópárbajt. Ezzel teljesen ellentétes, amikor vadászgépben vagy bányagépben ülünk - ilyenkor mindent el kell pusztítanunk, ami csak elénk kerül, legyen szó a barlangról, katonákról, vagy éppen mutánsokról.

A fegyverek terén szintén becsülettel helytállt a készítő csapat. 15 amortizáló eszközt vehtetünk be, a legtöbbjük rendelkezik másodlagos tüzelési móddal, ami tovább növeli lehetőségeink számát. Unikumnak a számít a plexipajzs, és lángszóró sem szerepel minden FPS-ben (az már más kérdés, hogy itt sem túl használható). Maguknál a fegyvereknél is nagyobb újítást jelent a Red Faction elkészítéséhez felhasznált Geo-Mod technológia, ami lehetővé teszi azt, hogy valamilyen nagyobb kaliberű fegyverrel átformáljuk a pályát. Ha egy ajtó állja az utunkat, amihez nem találjuk a kapcsolót, nincs más dolgunk, mint berobbantani mellette a falat, és így kikerülhetjük; ha



▲ Többet rakétával, mint kulccsal



▲ Uram, nem akarom fenyegetni, de jobban tenné, ha követne



▲ Szegény ördög választhat: vagy a jeep üti el, vagy én kaszálom le

Fegyverek

Combat Baton
Töltény: Elektromos cellák
Elsődleges lövés (R1): Egyszerű suhintás
Másodlagos lövés (R2): A suhintás megfejelve egy elektromos sokkolással

A rendfenntartó erők fegyvere meglehetősen gyenge, még akkor is, ha felhasználunk egyet a meglehetősen szűkösen rendelkezésre álló elektromos töltetek közül. Feledhető...

Riot Shield
Töltény: -
Elsődleges lövés (R1): Ütés a pajzzsal
Másodlagos lövés (R2): -

Nem tűnik sokkalta erősebbnek, mint a gumibot, hiszen látszólag csak egy funkciója van: egy gyenge csapás. Ennél azonban többet ér, mert amíg magunk elé tartjuk, nem sebződünk az elölről érkező lövésektől (sajna nem végtelen a tűrőképessége). Ez főleg akkor jön jól, amikor valakit el akarunk csalni valahová.

12 mm Pistol
Töltény: 12 mm-es töltény (max 16 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Egy golyó eleresztése
Másodlagos lövés (R2): Hangtompító felés lecsatolása

A másodikként megkapott fegyver a játék végéig hű társunk lesz, egyetlen gyengéje van: páncélozott célpontok ellen mit sem ér, de a játék közepéig, amíg fel nem tűnnek a hegynyi páncélba bújt őrök, rendkívül hasznos.

Submachine Gun
Töltény: 12 mm-es töltény (max 30 a tárban) vagy 5.56 mm-es páncéltörő golyó (max 20 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Automata tüzelés
Másodlagos lövés (R2): Váltogatás a 12 mm-es és a 5.56-os golyók között

Nem igazán érdemes használni, vagy a pisztolyba vagy az Assault Rifle-be való lőszert használhatjuk el vele, de meglehetős pontatlansága miatt ez kerülendő.

Automatic Shotgun
Töltény: Repeszlövedék (max 8 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): A két cső együttes elsütése
Másodlagos lövés (R2): Az egyik cső elsütése

Mindenképpen az elsődleges módot éri meg használni: pontosabb és nagyobbat sebez, míg az egyetlen hátránya az, hogy dupla annyi lövedéket eszik. Használati útmutató: menjünk közel az ellenfélhez, és BUMM!

Assault Rifle
Töltény: 5.56 mm-es páncéltörő golyó (max 42 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Hármas sorozat
Másodlagos lövés (R2): Automata tüzelés

Másodlagos módban már nagyon pontatlan, ezért célszerű a rövid sorozatokkal operálni. Ha megfelelően közel vagyunk, akkor egy hármas sorozat biztos halált jelent a gyengén és közepesen páncélozott ellenfeleknek, de a nagyon védetteknek sem kell két ilyen sorozatnál több. Az egyik legjobb fegyver!

Sniper Rifle
Töltény: .50-es kaliberű golyó (max 6 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Egy golyó kilövése
Másodlagos lövés (R2): Zoomolás

A szokásos mesterlövészpuska: célozzunk fejre, és nem lesz gondunk az ellenféllel. Mivel a játékban nem sokszor lesz olyan helyzet, hogy minket nem látó, messze levő ellenfeleket kell likvidálni, főként multiplayerben lesz jelentősége.

Remote Charge
Töltény: -
Elsődleges lövés (R1): A töltet eldobása, majd a következő lenyomásra annak felrobbantása
Másodlagos lövés (R2): -

Hatalmas robbanóerejének hála ez az akna mindenki ellen halálos: akár egy kisebb járművet, akár egy hatalmas csoport katonát akarunk megtréfálni, ez a mi eszközünk. Jó móka, ha ráragasztunk egyet egy katonára, és mikor az vad menekülésbe kezd kövessük. Amikor társaihoz ér, akkor pukkantsunk!

Grenade
Töltény: -
Elsődleges lövés (R1): A gránát elhajítása, azonnal robban, amint hozzáér valamihez
Másodlagos lövés (R2): A gránát elhajítása, 4 másodperces késleltetett robbanással (a hatodik pittyegésnél robban)

Ez a fegyver nekem egyáltalán nem jött be, lassú, feleakkora a hatótávja, mint az aknának, és járművek ellen nem hatásos. Egyedül multiplayerben használható, és ott is csak azokon a pályákon, ahol vannak magasságkülönbségek - álljunk meg a pálya tetején, és szórjuk le mindet, ami nálunk van; csak belefut valaki...

Flamethrower
Töltény: Napalmos üvegek
Elsődleges lövés (R1): Lángszóró üzemmód
Másodlagos lövés (R2): Az éppen betöltött napalm-adagot elhajítja

Ettől a fegyvertől sokkal többet vártunk. Egyrészt a láng grafikája okoz cslódást, de ezen még túl is tehetnénk magunkat, ha sokat sebezne. No, ez nem így van, még Süsü lehelete is effektívebb, ami azért sokat elmond az erősségéről. Ha nincs más, azért megteszi.

Rocket Launcher
Töltény: Robbanófejes rakéták (max 6 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Egy rakéta elengedése
Másodlagos lövés (R2): Egy hőkeresős rakéta elengedése

A deathmach királya a Red factionben is erős lett: a normál rakéta hatalmasat sebez (tulajdonképpen azonnali halált okoz), és az UT-hez hasonló hőkövetős megoldással csak erősebb lett. Ha másodlagos módon lőttük ki a raksit, akkor három másodperc múlva célra áll, és maximum tíz másodpercig követi. Természetesen éles kanyarokat nem tud bevenni, de így is hasznos.

Rail Driver
Töltény: Fémlövedék
Elsődleges lövés (R1): Egy lövés elengedése
Másodlagos lövés (R2): Zoomolás

Valószínűleg a játék leghasznosabb fegyvere (már multiplayeren kívül) a Rail Driver, amit szinte egy az egyben vettek át az Emlékmásból. A másodlagos tűzgomb itt nem csak egyszerű zoom, hanem egy infravörös kép, ami ráadásul a falak mögül is megmutatja, ha valaki ott lapul (és persze át is lőhetünk vele a falon). Mivel a gép meglehetősen bugyuta, ezzel ki lehet írtani egész hadosztályokat (megállunk az ajtó előtt, és mindenkit kinyírunk a szobában, a marhák meg nem jönnek ki).

Precision Rifle
Töltény: 5.65 mm-es töltény (max 20 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Félautomata üzemmód
Másodlagos lövés (R2): Zoomolás

Ez tulajdonképpen nem más, mint a sima Sniper Rifle továbbfejlesztett változata, erősebb golyókkal, több hellyel a tárban, és sokkal gyorsabb tűzsebességgel.

Heavy Machine Gun
Töltény: 7.62 mm-es töltényheveder (max 99 golyó a hevederen)
Elsődleges lövés (R1): Gyors automata tüzelés
Másodlagos lövés (R2): Lassabb automata tüzelés

Jiíí-háááá! - Ez lehet az érzése az egyszeri bányásznak, amikor először a kezébe kaparinthat egy ilyen jószágot. Irdatlan sok golyó fér bele, hihetetlenül pontatlan, viszont kiválóan alkalmas arra, hogy egy zsoldosokkal tömött szobából mészárszéket csináljon.

Fusion Rocket Launcher
Töltény: Fúziós rakéta
Elsődleges lövés (R1): Egy rakéta elengedése
Másodlagos lövés (R2): -

Ezt természetesen csak a játék végén találhatjuk meg, ehhez mért tűzerővel rendelkezik. Ha sikerül megtalálni a multiplayer térképeken (a legtöbbön van, de általában egy titkos szobában), akkor mi leszünk a nagy királyok.





▲ A srác kirobbanó hangulatban van, látjátok, hogy integet?



▲ A vállamon cipelem barátomat, a fúziós rakétavetőt



▲ A BKV-ellenőrök új szabvány-felszerelése a géppisztoly

nem bírjuk azt, hogy jégpáncél alatt haladunk tengeralattjárónkkal, utat nyithatunk magunknak a felszínre torpedóinkkal (így rengeteg titkos helyet - főként lőszerraktárakat - találhatunk), és többjátékosmódban, amikor mindenki úgy veti rá magát a legközelebbi rakétavetőre, mintha az élete függne tőle (melesleg ez pontosan így is van), hamarosan a designer sem ismerne rá a pályára. Ez is rendkívül nagyot dob a játék élvezhetőségén, az egyetlen gond persze szokás szerint az, hogy ez csak ott lehetséges, ahol a pályakészítők ezt előre lekódolták - a talajt például sehol sem robbanthatjuk ki magunk alól.

A Red Factionben azonban először nem a fenti újítások, lehetőségek tűnnek fel, hanem a grafika kivételes volta. A falakat nagyfelbontású textúrák borítják, és az ellenünk felsorakozó katonák is pompásan festenek. A falakon egymást érik a poszterek, graffitik, amiket egytől-egyig el tudunk olvasni, így értesülhetünk például arról, hogy a fejünkre mekkora vérdíjat tűztek ki (a játék elején még csak Eost körözik, a vége felé pedig már 250.000 dollárt pengetnének ki a skalpunkért). A katonákat közelről megfigyelve (ez nem nagyon ajánlott nehezebb szinteken) azt is láthatjuk, hogy a szemük is mozog, ha pedig egy tükör előtt bohóckodunk, akkor viszontláthatjuk magunkat.

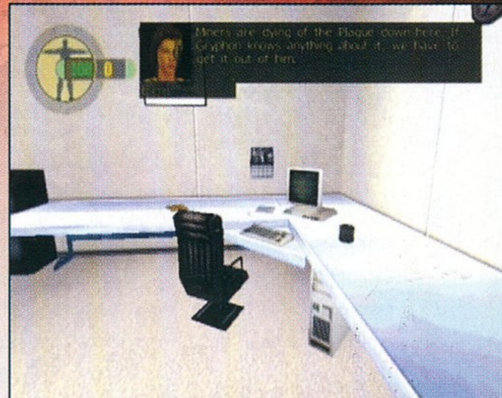
Az egyes karakterek animációjával már nem lehetünk ennyire elégedettek. Az emberszabásúak ugyan jól vannak animálva (különösen jól néznek ki azok a mozdulatok, amikkel Parker újratölti a fegyvereket), a mutánsok és a szörnyek viszont nevetségesek. Van egy kis szörny, ami a padlón kúszik, mégpedig úgy, hogy közben a lábai nem mozognak, olyan, mintha egy szobrot löknének meg a jégen. A speciális effektek általában nagyon jól néznek ki: a lámpa elvakít minket, a gőzfelhők csodaszépek, viszont a víz megvalósítása nagyon gyenge. Az hagyján, hogy nem hullámzik, de az igazi gond a vízcseppeknek nevezett jelenséggel van, azok ugyanis a játékban fehér háromszögekként jelennek meg. Ha nem volt kedvük ezzel szórakozni, akkor sokkal jobb lett volna, ha inkább egy-az-egyben kihagyják.

Az irányítás a lehetőségekhez képest tökéletes lett, ezt bátran mondhatjuk. Igaz, a játékot közel sem lehet olyan jól irányítani kontrollerrel, mint az egér-billentyűzet kombinációval, de a minden gombot használó irányítás nagyon kézreáll, és akinek mégis támadnak problémái vele, az kedve szerint átállíthatja az összes gombot; kezdésként például nem árt azonnal megnövelni a fordulások sebességét. (Ez főként a többjátékos módban jelenthetne előnyt, de ez sajnos egy olyan rész, ami a Red Factionben nem kapta meg az őt megillető figyelmet.) Összesen kilenc pálya van, amelyek között csak pár élvezhető, a többi arról szól, hogy ki találja meg előbb a rakétát. Ezeken a pályákon egyébként célszerű kihasználni a Geo-Mod technológia által kapott lehetőségeket, az itt levő poszterek ugyanis titkos szobákat jelölnek, csak ki kell robbantanunk a falat valamilyen ágyúval. A másik baj ezzel a móddal az, hogy nagyon lelassul már akkor is, ha csak ketten játszunk, botok nélkül.

Egy pozitív vonása mindenképpen van annak, hogy a PS2- és a PC-s verziót együtt készítették a Volitionnel: bárhol lehet menteni (igaz, egy mentés majdnem fél megát eszik a memóriakártyáról). Mindezzel együtt igazán pozitív kép alakult ki bennünk: a Red Faction kategóriájában jelenleg a legjobb konzolos program; kíváncsian várjuk, hogy mire megy a Half-Life-fal vagy az Aliens: Colonial Marines-szal...

Grath
grath@mail.datanet.hu

▲ Meg nem erősített hírek szerint vandálok hatoltak be az Ultorba (képünk illusztráció)



▲ Jól van, a dolgozók nem Red Factionöznek



▲ Hát, babám, neked nem sok esélyed van...

ÖSSZEFOGLALÓ

A Red Faction lenyűgözött minket egyjátékos módban, viszont csalódást nyújtott, amikor ketten akartunk vele játszani (egy kooperatív lehetőséget nagyon szívesen vettünk volna). Gyönyörű grafika, bár kissé monoton zene jellemző a játékra, valamint egy rakás olyan dolog, amit PS2-n még nem próbálhattunk ki. Amennyiben csak kicsit is szereted az ilyen jellegű akciójátékokat, semmmiképpen nem szabad kihagynod!

POZITÍVUM

- **Sok fegyver, járművek**
- **Változatos játékmenet**
- **Kiemelkedő grafika**

NEGATÍVUM

- **Könnyen kicselezhetőek az ellenfelek**
- **Gyengén muzsikál többjátékos módban**

GRAFIKA	94 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	90 %



playstation	
Típus	RPG
Kiadó	Square EA
	www.squaresoft.com
Fejlesztő	Squaresoft
Megjelenés	2001. június 29. (NTSC)

FINAL FANTASY CHRONICLES

Öreg RPG nem vén RPG (de megnyalja a PSX-et)

A Squaresoft nem hagyja, hogy keserű szájízzel érjük meg a PSX-éra végét, a konzol végnapjaira egy csomagban kidobtak két olyan RPG-t, amelyek a maguk idejében a csúcsnak, a legjobbnak számítottak. Természetesen egykori fényük némileg megkopott, köszönhetően az idő vasfogának, hiszen egy konzolgeneráció - kettő, ha úgy vesszük, hogy sokan már PS2-n fognak játszani velük - már eltelt közben. Ha a grafika, vagy a zene minősége nem is ér fel napjaink standardjaihoz (ha nagyon őszinték akarunk lenni, ilyen szempontból még egy középszerű PSX-játék cipőfűzőjét sem köthetik be), szerepjáték-megszállottaknak igen súlyos hiba lenne kihagyni ezt a két programot. A nosztalgiázás mellett van egy további előnye a két programnak: könnyű belefeledkezni a játékokba, és így gyorsabban telik az az idő, amit a Final Fantasy X-re várva olyan vontatottnak érzünk.

Final Fantasy IV

A Final Fantasy IV története meglehetősen furcsán, döcögősen alakult: 1991-ben jelent meg Japánban és azonnal hatalmas sikert aratott - ez volt az első igazi szerepjáték Super Nintendóra. Némi huzavona után a Nintendo beleegyezett a program angol nyelvű kiadásába, ám kikötötték, hogy a fordítást nem bízzák a Squaresoftra, hanem saját csapatuk fogja végezni azt. Így is történt, ennek köszönhető, hogy a játék - a második angolul megjelent epizódként Final Fantasy 2 néven - nagyon hamar a süllyesztőben végezte; kihagytak ugyanis belőle mindent, ami káros befolyással lehetett a gyermekekre (a csúnyább szörnyeket, az agresszívabb mondatokat és az erkölcs védelmében még azt a puszit is, amit Cecil kap Rosatól!), vagy ami frusztrálhatta volna a játékosokat (így kerültek ki a képből a randa szörnyekkel együtt a legerősebbek is, mint pl. Odin). Az imígyen "kiherélt" programot egy do-



▲ Ez az, Cecil, adj nekik!



▲ A királyi gárda emberei némileg nagyobb növésűek, mint mi

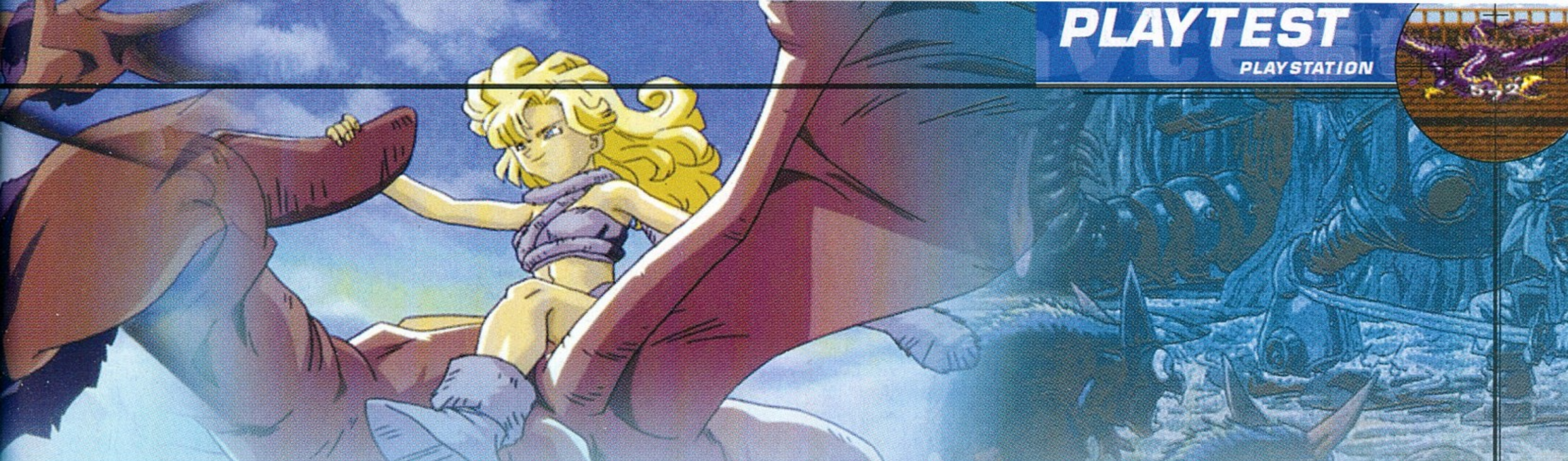


▲ Jó srác ez a Cecil, most éppen a király vagyonát fosztogatja

log mentette meg: élelmes - és japánul jól tudó - rajongók újrafordították az egészet (igaz, a kihagyott részekkel nem tudtak mit kezdeni, tehát itt is kimaradtak). Ez a változat persze nem SNES-re jelent meg, hanem PC-n lehetett vele játszani emulátoron - és az Internet segítségével ez a verzió legalább úgy elterjedt, mint a SNES-es. A játék végül megjelent PSX-re is a Final Fantasy Anthology részeként az ötödik és a hatodik epizóddal együtt - de csak Japánban, az angol nyelvű Anthology valamilyen okból nem tartalmazta ezt a részt. A rajongók sokáig csak a SNES-emulátorokra voltak utalva, de most a Square gondolt egy nagyot és újrafordíttatták a játékot, visszahelyezték bele a korábban lemaradt dolgokat és a Chrono Triggerrel egybekötve kiadták. Ennél jobban nem is kényeztethetnének minket (mondjuk, ha esetleg a FFX lefordítása nem fél évig tartana...)!

A történelem-lecke után lassan közelítsük meg áldozatunkat, az első percek ugyanis elég kellemetlen élményekkel fognak szolgálni. Az intro nem annyira látványos, mint azt megszokhattuk a Square játékainál. Ha SNES-es tapasztalatok nélkül vágunk bele a játékba, bizony elkerekedhet a szemünk, a játék ugyanis nem szép, sőt, meglehetősen randa! A szereplők két fázisban vannak animálva, a hátterek kopárak, tereptárgyak nem nagyon vannak és a világtérkép sem valami meseszép (huhh, sikerült mégis nyomdaképesen megfogalmazni, amit a grafikáról tudni kell!). Két lehetőség áll előttünk: vagy a lecsapó sólyom sebességével kikapcsoljuk gépünket és messzire hajítjuk az egész hóbelevancot, vagy nagy levegőt véve megpróbáljuk túltenni magunkat a puritán grafikán és belekezdünk a játékba. Természetesen a második opció az ajánlott, a "Chokito-effektus" ugyanis erre a játékra hatványozottan igaz (másrészt nem szabad elfelejteni, hogy a játék már tíz éves).

A programban egy Cecil nevű férfiú kalandjait követhetjük nyomon, ő Baron királyság egyik vezető katonája, a légierő (Red Wings) parancsnoka. Ebben a minőségében hajtotta végre legutóbbi küldetését: egy másik országból, Mysidiából kellett elhoznia egy mágikus kristályt - természetesen az ottani lakosok heves ellenkezése közepette. Már ez sem igazán tetszett neki,





▲ Sivatagi Show



▲ A Cecil vs Callgirl meccs fix kettes...



▲ A zombi tartózkodási helye: tüzesvíz

de mivel a király a saját fiaként nevelte fel, ezt még lenyelte. Következő megbízatása - ez alatt már mi irányítjuk - egyszerűbb: egy BombRing nevű tárgyat kell elvinnie az idézők falujába, Mistbe. Azt sajnos nem tudja, hogy ennek az lesz a következménye, hogy a város tulajdonképpen megszűnik létezni, köszönhetően annak, hogy a BombRing - nevéhez méltóan - természetesen felrobban. Cecil ekkor dönti el, hogy többé nem szolgálja gonosszá vált urát, ám egy mágikus balesetnek köszönhetően nem mehet arra, amerre akar, ugyanis elteleportálódik egy sivatagi város közelébe. Innentől kezdve a dolgok meglehetős gyorsasággal kezdenek zajlani: megjelenik a színen Cecil barátnője, Rosa; kiderül, hogy egy Golbez nevű fickó irányítja a királyt és magának próbálja meg összegyűjteni a négy elemi kristályt; feltűnnek a színen a Cecil ellen megidézett elementálok; ledobva eddigi élete kötelezettségeit Paladinná kell válnia; része lesz egy Holdutazásban és pofonváltásba keveredhet olyan lényekkel, mint Leviathan, Odin vagy (igenigenIGEN!) Bahamut. Akcióban tehát nem lesz hiány, a történetet meglehetősen pörgősre írták meg - a sztorinak csak egy hibája van: a PSX-es epizódok történetével összehasonlítva sokkal laposabb, abban az értelemben, hogy kevés benne a váratlan fordulat, hőseink személyiségének nincs igazán szerepe (leszámítva némi szerelmi háromszöget Cecil, Rosa és Cecil legjobb pajtása, Kain között), és előre lehet tudni majdnem minden párbeszéd tartalmát (Sakaguchi úrnak is gyakorolnia kellett valahol a FFVII előtt).

A harcrendszer cseppet sem bonyolult, nemcsak Final Fantasy-veteránok, hanem az újoncok is beletanulhatnak pár perc alatt. Egy csatában akár öt karakterünk is részt vehet, és így igazi tömegjelenetek is kialakulhatnak, ugyanis ellenfeleink akár nyolcan is felsorakozhatnak ellenünk. A csatában a választható opciók legtöbbjével nem lesz problémánk, mindenkivel üthetünk vagy zsákunkban kotorászhatunk, ezenkívül az adott karakterre jellemző különleges képességekből mazsolázhatunk. Ezek némelyike ismerős lehet a sorozat többi részéből (mint a varázslatok és idéznivalók legtöbbje), mások azonban egyediek - vannak köztük használhatóak és meglehetősen feleslegesek is (például Rosa Pray képessége véletlenszerűen vagy egy Cure1-et eredményez manapont elköltése nélkül, vagy csak egy szép feliratot, miszerint ez ugyan az adott esetben éppen nem nyert, de próbálkozzunk bátran tovább; nos, nekem ez az egész játék folyamán egyszer sem jött be...). Az egész rendszer nagyon egyszerűen kezelhető, igaz, olyan taktikázási lehetőségeket sem kínál, mint mondjuk a nyolcadik rész junction-rendszere.

A grafikáról már volt szó, gondolom a képeken is látszik, hogy az elmúlt tíz év alatt igényeink meglehetősen átalakultak. Ugyanez a helyzet a zenével, a hangokkal is - Nobuo Uematsu stílusa összetéveszthetetlen ugyan, de ezek az egy csatornán feljátszott zenék elég kiábrándítóan hatnak; ezt igazán ki lehetett volna javítani. Uematsu-szan már rég befejezte a komponálást a tizedik részhez, sokat alakítgatni ezeket sem kellett volna, csak normálisabb eszközön előadni az ismerős dallamokat (a főmenüben, illetve győzelem esetén ugyanaz a zene, mint azóta is minden részben, csak jobb minőségben, mint ez a pittyegés). Ezen felül problémát csak a már megszokott kényelmi funkciók hiánya okozhat: nincs térkép, nincs beépített help, ami megmondja, hogy egy-egy varázslat vagy képesség mire való, és tárgylistánk is meglehetősen szűkös.

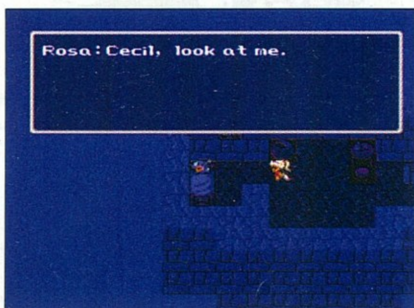


▲ Bomba a hangulat

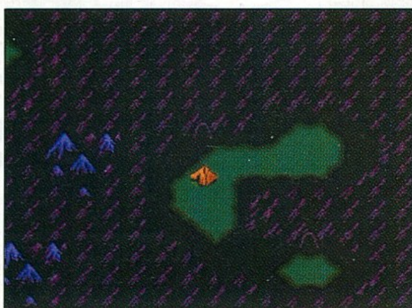


▲ Amíg a srácok dumálnak, a leány húzza a lóbőrt

A technológia fejlődésével együtt a Squaresoftnál dolgozók is sokat erősödtek RPG-téren. Ám az a tény, hogy a Final Fantasy IV még most, tíz évvel első megjelenése után is a jobb játékok közé tartozik, mutatja, hogy mekkora szenzációt kelthetett 1991-ben. A grafika és a zene túlhaladottsága, a fapados kezelés mind-mind másodlagos, az akciódús történet és a hangulatos játékmenet mindent feledtetnek! A Final Fantasy IV közel sem a sorozat legjobbja, de a sorozat szerelmeseinek érdemes még most is kipróbálniuk, hiszen távolról sem rossz ez a játék. Ha nem lett volna azóta egy zsáknyi zseniális játéka a Squaresoftnak, akkor kihagyhatatlannak is neveznénk - így azonban leginkább a megszállottaknak ajánlható.



▲ Kis éji randi



▲ Mintha csak a Szigeten lennénk



▲ Minden bonyodalom itt kezdődött - Lucca masinája megint nem működött



▲ Ó, igen, minden RPG-ben kell lennie egy karakternek, aki a régies angolt beszéli.

Chrono Trigger

A Chrono Trigger mindenképpen a SNES-korszak legjobb játékai közé sorolandó (a Final Fantasy VI-tal együtt). Mivel 1995-ben jelent meg, technikailag sokkal többet tud a játék, mint a FF Chronicles másik tagja - ez első pillantásra és fülelésre is látszik. Mivel a '95-ös eredeti angol változatával nem voltak olyan gondok, mint a korábban ismertetett FFIV-nél, ezért itt olyan nagy változásokra sem kell számítani. Rajzoltak hozzá pár videót, amolyan Dragonball-stílusút (ez cseppet sem véletlen, a játék designjáért a Dragonballt elkészítő Akira Toriyama volt felelős), és megváltoztattak benne pár dolgot, hogy mindenben szinkronban legyen a tavaly kiadott Chrono Crossal (utóbbi tesztjét első számukban találod). A játék egyébként - köszönhetően a Square fejlődésének - mindenben felülmúlja a Final Fantasy IV-et, legyen szó a grafikáról, a hangokról vagy akár a történetről.

A Chrono Trigger központi hőse a vöröshajú Songoku-imitátor, Chronom a falusi fiúcska. Talán nem is kell leírni, hogy a világ megmentésének a terhe per pillanat az ő vállán nyugszik. A játék központi eleme az időutazás. Chrono eme fura jelenséggel először egy baleset során találkozik: az ország ezeréves fennállásának ünnepére rendezett vurstlin balul sül el egyik barátjának, Luccának új találmánya, a Telipod - és 400 évet ugrik vissza az időben. Némi kavarodást követően (két hercegnőt összekevernek és neki kell megtalálni a leltárból hiányzót) sikerül visszakolbászolnia a saját idejébe, ám itt egy koncepciós pernek köszönhetően ismét jó ragadós kulimászba kerül. Börtönből ki, vissza a jövőbe (meg a múltba), egészen addig, amíg ki nem derül, hogy a háborúk mögött egy Lavos nevű hihetetlenül gonosz entitás áll - őt kellene valahogy áttennie múlt időbe (bár ez ebben az időutazós környezetben nem biztos, hogy végleges megoldásnak számít - ahogy az a Chrono Crossban ki is derül). A történetet brilliánsan írták meg, tele van váratlan csavarokkal, az egyes karakterekről - heten állhatnak be a csapatba - sokszor derülnek ki olyan dolgok, amelyek megváltoztatják az egész játékot (anélkül, hogy lelőném a poénokat, Frog nem egy egyszerű béka, és igazából Magus sem egy vérszomjas tábornok). Miután már Chronoék megtanultak ugrálni az időben, a szálak kissé összekavarodnak, ugyanis annyi a lehetséges útvonal, a választható korszak, hogy könnyű eltévedni. Ez az egyik legidegesítőbb vonása a játéknak: néha nincs elég támpontunk azzal kapcsolatban, hogy mit is kell tennünk legközelebb - ez főként a játék közepén lesz feltűnő (az elején mindent a szánkba rágnak, a végén pedig már letisztul a kép).

A Chrono Trigger és a Chrono Cross között sokkal több az összefüggés, mint a Final Fantasyk között, ez elsősorban a történetre vonatkozik - mindkét részben Lavos a legyakandó (oh, a magyar nyelv szépségei) főmufti, Lucca is feltűnik mindkét részben (érdemes megfigyelni, hogy a laborja teljesen ugyanúgy néz ki a CC-ben, mint a CT-ben, csak sokkal részletesebben van kidolgozva), és fény derül a Masamune titkára is.

A harcrendszer központjában a harci technikák állnak - természetesen amellett, hogy lehet normálisan támadni és tárgyakat használni -, ezeket a szörnyekből kinyert TP-k (Tech Point) segítségével fejleszthetjük. Ezek segítségével egyszerre több lényt is sebezhetünk, ráadásul sokkal nagyobb mértékben, mint egy normális támadással. Karaktereink kifejleszthetnek kettős, illetve hármas technikákat is - ezek használatához az kell, hogy a megfelelő karakterek legyenek a csapatban (azt, hogy ki kell az ilyen akciókhoz, a menüben megtaláljuk az adott technika leírásánál), és mindenkinek legyen megfelelő mennyiségű manapontja. Körülbelül a játék egynegyedétől varázsolni is megtanulhatunk, bár a mágiákat is a technikák közé sorolva találjuk meg (vajon miért nem csináltak nekik egy külön menüpontot?). Csaták alatt a szörnyek ide-oda szaladgálnak, aminek azért van jelentősége, mert minden technikánál meghatározták, hogy milyen területen hat: vannak, amelyek csak karakterünk körül fejtik ki hatásukat, vannak, amelyek egy vonalban hatnak, és vannak, amelyek egy kiválasztott



▲ Ez a helyszín még egy mai PSX-játékban is elmenne...



▲ Oooh, mama!



▲ Mérges gombák, vigyázat!



▲ Haverok, buli, SquareSoft



▲ Két impet egy csapásra



▲ Üsd, vágd, nem apád!



▲ Nos, igen... nálad vagy nálam?



▲ Itt bármennyi epoch-ot begyűjthetsz (lásd cheat-rovat)



▲ Chrono bedurvult, mindenkit lecsap a környéken

szörny körül sebeznek - utóbbi esetben többször előfordult, hogy a lény kijelölése után pajtásai elszaladtak mellőle, ezért csak az egyszem kiválasztottat tudtam megsebezni. A játékban minden lénynek van egy elementálja, ez azonban sokkal kisebb jelentőséggel bír, mint mondjuk a Chrono Crossban: egyszerűen arról van szó, hogy az azonos szférájú lények kevesebbet sebeznek egymáson fizikai harcban, varázslataikkal pedig gyógyítják egymást.

Az általánosságban pozitív összkép mellett után azért ejtsünk szót a negatívumokról is, először a legsúlyosabbról: a Super Nintendo kártyákon tárolta az adatokat, ezért a töltési idő nagyon alacsony volt. Gondoltuk ugyan, hogy ezt nem tudják hozni a PSX-verzióban, de ilyen hosszú töltögetési időre nem számítottunk: ha benyitunk egy házba, legalább tíz másodpercet kell várni, csaták előtt és után szintén megkapjuk a magunkét, de a legkatasztrofálisabb az, amikor megpróbálunk belépni a menübe - ez egy RPG-ben meglehetősen sűrűn előfordul, hiszen ha találunk valami új tárgyat, azt egyből fel kell szerelni valamelyik delikvensre -, ekkor ugyanis még az eddigieknél is tovább kell nézni a fekete képernyőt (még egy nyamvadt "now loading" feliratot sem tudtak összeeszkábálni). Elhiszem, hogy nem lehet egy pillanat alatt betölteni a dolgokat, de ez azért túlzás: a FFIX-ben feleennyit sem töltött a gép helyszínváltáskor! A zenékkel nincs semmi baj, sokkal jobb minőségben kerültek fel a CD-re, mint a FFIV-ben, a hangok viszont nevetségesek, mondhatni primitívek. Nem hiszem, hogy akkora nehézséget okozott volna újra felvenni mondjuk a sirályok visítását, a csatazajokat, vagy a bíróság fújolását (utóbbin már tényleg lehet kacagni, annyira szánalmas). Mellesleg senki nem háborodott volna fel, ha valamelyik újabb játékukból egyszerűen átemelik ezeket. A grafikát kétfelől lehet megítélni: társához képest fantasztikus, a mostani játékokhoz képest - természetesen - gyengécske. A két programot összehasonlítva látszik, hogy mennyire belejöttek a Square-nél a SNES programozásába: részletes hátterek, jobban kidolgozott karakterek és néhány olyan helyszínt is találhatunk, amelyeket egy-azegyben felhasználhatnának egy mostani játékban is. A legfőbb különbséget a két hardver között persze ez nem tudja feloldani - szegény SNES nem tudott poligonokat megjeleníteni, csak kétdimenziós alakokkal dolgozhattak a játékkészítők -, de a fordulatos történetnek köszönhetően ez már senkit nem fog érdekelni. A Final Fantasy Chronicles jobbik fele mindenképpen a Chrono Trigger. Chrono-mániásoknak pedig jó hír lehet, hogy a Squaresoft boszorkánykonyhájában már folynak egy harmadik rész előkészítő munkálatai; igaz, az eredményt nem szabad a közeljövőben várni, ugyanis még azt a - nem kis fontosságú - kérdést sem döntötték el, hogy milyen platformra jelenjen meg az új program (mi azért tippelnénk: biztos lesz PS2-re, lehet, hogy lesz Xboxra, és amennyiben Yamauchi úr még kibírja egy évtizedik a nagy N elnökeként, tuti, hogy nem lesz GameCube-on).

Mindenesetre a Chrono Trigger egyike a legjobb történettel megáldott RPG-knek, mind a mai napig. Ha minden titkot fel akarunk deríteni, ha teljesen ki akarjuk vesézni a játékot, legalább 60 órára lesz szükségünk, ami jóval több a FFIV 15-20 órás idejénél. A CT-t nem csak RPG-megszállottaknak, nosztalgiázó hangulatban levőknek érdemes kipróbálnia, hanem mindenkinek, aki csak egy kicsit is vonzódik a szerepjátékokhoz. Ha azonos technikai színvonalon lenne, mint a Chrono Cross, majdnem biztos, hogy őt hoznánk ki győztesnek.

Grath
grath@mail.datanet.hu

▲ Elég nagy az ágy, elfértek volna...

ÖSSZEFOGLALÓ

Még ha a régi nagy slágerprogramok újra kiadásának többnyire kedvező is a fogadtatása a piacon, akkor is meghök-kentő, hogy a Square pont ezt a párosítást találta ki: a két program között legalább akkora a minőségi különbség, mint a Final Fantasy IX és a Chrono Trigger között. Persze a mai programínséges időszakban az ember örömmel fogad bármit...

POZITÍVUM

- Végre PlayStationön is láthatjuk a Square két klasszikusát

NEGATÍVUM

- Az ilyen prezentáció felett azért már tényleg eljárt az idő
- Vajon mit töltöget ennyit ideig?

GRAFIKA	57 %
HANG	61 %
ÉRTÉK	76%

ntsc 1

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



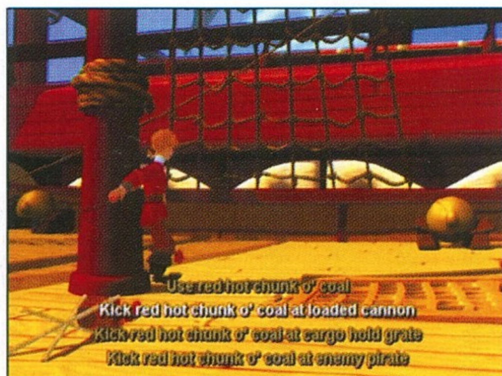
playstation

Típus	Kalandjáték
Kiadó	Lucasarts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	Lucasarts
Megjelenés	2001. június (PAL/NTSC)

Ha valakinek feltennék azt a kérdést, hogy vajon kicsoda minden idők leghíresebb kaóza, akkor nyilván rendkívül sok név beugrana neki Sir Francis Drake-től és Kidd kapitánytól egészen a legendás Blackbeardig, netán Tom Sawyerig. Mondjuk a maguk nevében ők sem voltak piskóták, de ha szigorúan csak az ismertséget díjazzuk a versenyben, és nem lehet mondjuk bónusz pontokat szerezni levágott fülekkel és meggyalázott asszonyokkal, akkor minden kétséget kizáróan ki kell jelentenünk, hogy valószínűleg Guybrush Threepwood minden idők leghíresebb kalóza – és valószínűleg ő is marad, mert ha az ő nevét nem is rettegte hét tenger és öt óceán, viszont a többiekkel szemben megvan az a kétségtelen előnye, hogy ő még ma is aktív, és egyre újabb és újabb áldozatokat szedve nyilván egyre jobban el fog húzni a konkurenciától.

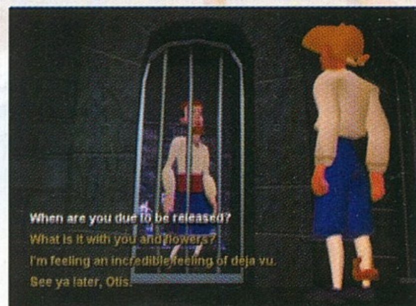


▲ Ez lenne a mi kis szerény mátkánk...



▲ A dekázóverseny fődíja egy elsüllyedt kalózhajó

A Guybrush lehetetlen nevével fémjelzett Monkey Island-játékok immáron egy évtizede riogatják a gyanútlan játékosokat. Amikor az első, Secret of Monkey Island című ámokfutása 1991-ben megjelent, a világ elámult – majd nagy része pánikszerűen csomagolni kezdett, hogy egy teljesen más bolygót keressen magának. Akkoriban a kalandjátékok talán a legnépszerűbb játékkategóriának számítottak PC-n, és ezek között is az élen jártak a Lucasarts sajátságos stílusában készült darabok, amelyek alapjait még a nyolcvanas években tették le C-64-esen olyan klasszikusok, mint a Maniac Mansion vagy a Zak McKracken and the Alien Mindbenders. A történet egy kétségtelenül reményteljes fiatalember kálváriáját mutatja be a rettegett kalózzá válás rögös útján, melynek során többek között megtalálja Melee Island kincsét is (ami mellesleg egy T-Shirt, amire az van írva, hogy „Megtaláltam Melee Island kincsét!"). Akkoriban nem számítottak különösebb ritkaságnak a Stupid Invaders mély szellemiségét hordozó kalandjátékok, amelyre talán a „vegytiszta hülyeség" kifejezés illene rá a legjobban, de a játéknak sikerült még közülük is messze kiemelkednie. Valami égbekiáltóan nagy marhaság volt az egész, amelynek szinte minden percében elsült egy nehézsúlyú poén! Remekül eltalált szereplői így szinte azonnal kultikus figurákká váltak, poénjait szállóigékként emlegették, és a rekeszizmon támadott rajongók elhaló hangon követelték a folytatást. Ez persze nem is váratott magára sokáig: a következő évben megjelent Secret of Monkey Island 2: LeChuck Revenge hasonló színvonalon szőtte tovább Guybrush kalandjait, ami természetesen újabb híveket szerzett ennek a kétbalkezes marhának. Ezt öt éves csend követte (az első két rész producere elhagyta a Lucasartsot, hogy önálló céget alapítson), és csak 1997-ben láttuk viszont őkelmét a Curse of Monkey Islandben, teljesen megújult köntösben (közben lecsordogált néhány generáció a PC-s processzorok és grafikus kártyák folyóján) – viszont kétségtelenül a régi

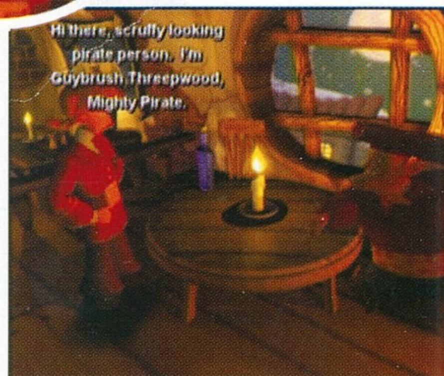


▲ Szegény Otis! Mindig a kaptárban...

hangulatban. A játékosok megint az oldalukat fogták (mi több: buzgón vásárolták is a játékot), így tehát nem az volt a kérdés, hogy találkozunk-e még Guybrush-sal, hanem az, hogy mikor. A szörnyű pillanat tavaly karácsonykor jött el a PC-játékosok számára, amelyek meglepve tapasztalták, hogy milyen irányítási rendszert eszeltek ki számukra a program szerzői (a rájuk zúduló éktelen ökörségek garmadái nem hoztak különösebb meglepetést – egy Monkey Islandet viselő játékban azokra már mindenki eleve számított). Hogy ez nem volt véletlen, arra hamarosan magyarázatot is adott a Lucasarts: mindenképpen olyan módszert kellett találniukaz Escape from Monkey Islanddel Guybrush ugyanis konzolokon is leteszi a névjegyét.



A negyedik rész története tulajdonképpen ott folytatódik, ahol a harmadik véget ért. Guybrush



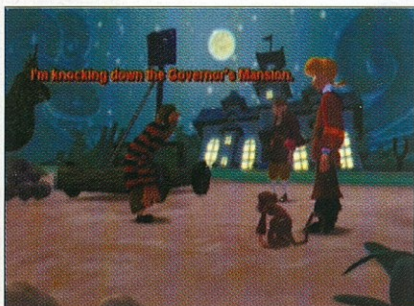
▲ Melee Island egyetlen bárja a legkülönlegesebb idióták találkahelye





▲ Az élőhalott illető parfüm beszerzési helye

és Elaine végre egybekeltek, bár az introban elcsattanó tekintélyes minőségű és mennyiségű pofon a továbbiakban sem hagy kétséget afelől, hogy ki viseli a családban a nadrágot... Éppen nászútjukról vannak hazatérőben Melee Islandre, ahova természetesen egy igazi tengeri szerencsevadász természetesen egy sportos kalózhajóval viszi a kedvesét, és a biztonság kedvéért meghív egy nagyobb baráti társaságot. Az első jelenetben a társaság (az ifjú arával az élen) éppen sporttevékenységet folytat: vad kézitusát vív hajója fedélzetén egy piros mezes kalózcsapat ellen. A társas érintkezésből egyedül Guybrush nem veszi ki a részét, lévén felesége bizonyos okból kifolyólag a főárbochoz láncolta. A meleg helyzet megoldása ettől függetlenül azért mégiscsak rá vár: miután sikeresen felrúgta a közelében álldogáló parázstartót, úgy kell dekáznia az egyik izzó faszéndarabbal, hogy azt gyorsan az oldalkorlátnál parkoló ágyú felé passzolhassa. Az ágyú kanóca ettől begyullad, és természetesen jól oldalba lövi a mellette parkoló kalózhajót, ami ettől azonnal átminősül Titanic osztályú tengerjáróvá.
Itt rögtön meg is ismerkedhetünk a játék sajátos kommunikációs rendszerével. Ha Guybrush valami érdekes dolgot lát egy helyszínen, akkor arra fordítja a fejét, a képernyő alján pedig szövegesen megjelenik, hogy az adott tárggyal mit csinálhat (megnézheti, használhatja, stb.). Ugyanígy oldották meg a tárgyak használatát is, azaz mindaz a lehetőség, ami a kezében levő tárggyal elérhető, felsorakozik az iméntiek mellé (illetve alá), így néha a fél képernyőt eltakarja. Ebből kifolyólag célszerű zsebre, azaz a tárgylistába süllyeszteni a pillanatnyilag nem használt cuccokat, ami mellesleg pont úgy néz ki, mintha Lara Croft hátizsákja lenne. A módszer ugyan elég egszerű, de nekünk van egy olyan sanda gyanúnk, hogy a szerzőket nem célszerűségi indokok motiválták a használatában, sokkal inkább az, hogy így tág teret biztosítottak maguknak a poénok gyártásában.
Hasonló rendszert követ a kommunikáció abban az esetben is, ha annak célpontja történetesen egy másik szereplő. Kapunk egy kupac témát, aztán szépen kiválaszthatjuk, hogy éppen melyikről támadt kedvünk csevegni az illetővel. Az eszmecserék 90%-a szemlátomást az „anyámat is eladom egy poénért"-mozgalom jegyében készült – a fennmaradó 10% viszont új témákat eredményezhet, amelyekből a továbbjutáshoz szükséges infokat szedegethetjük fel.
A kis tengeri csetepaté után a nászutasok kalózhajója befut Melee Island kikötőjébe. Lévén ő a sziget kormányzója, Elaine majd megpukkad a mérgében, miközben elkezdi felhordani a kalaposdobozait a hajófenékből: mégiscsak disznóság, hogy a sziget lakói nem virágesővel, csinadrattával és erős reggeli fejfájást jövendölő hordókkal várják a sziget első emberét! Sőt: nem várja a kutya sem. Ha kutya nem is, Timmy majom azért igen, akinek izgatott „oook-cheeeeek"-ezéséből hamarosan felfogják, hogy valami baj történt. Az elsődleges baj az, hogy a kormányzói villa kertjébe egy cseppet sem szimpatikus, ám szakszervezeti tag kalóz parkolt be egy katapulttal, és megkezdte Elaine ingatlanjának szisztematikus lerombolását. (Pillanatnyilag ugyan kevés sikerrel, de a nagy számok törvénye alapján előbb-utóbb találni is fog.) A nagyobb baj az, hogy a katapultos fickó csakis azért vetemedhetett ilyen szemtelenségre, mert a sziget lakói új kormányzó választására készülnek. E pozíció ugyan életfogytig tartó társadalmi rang errefelé, de mivel Elaine-t halottnak nyilvánították, ez magában hordozta a kormányzói posztra való alkalmatlanságát is. Helyére egy bizonyos Charles L. Charles nevű piperkőc pályázik azzal az egyszerű, ámbátor felettébb hatásos propagandával, hogy ingyen grogot ígér a kalózokból álló egyszerű népnek. Az edzettebb Monkey Island-rajongók nyilván azonnal felismerik benne LeChuck szellemkalózt, Guybrush állandó ellenfelét, aki – többek között – még mindig Elaine kezére pályázik. (Idővel persze már szokásos szerelésében – foszladozó kalózgúnya, lobogó szakáll stb. – fogunk belebotlani.) A helyzetet bonyolítja egy titokzatos ausztrál ingatlanspekuláns, bizonyos Ozzie Mandrill feltűnése, aki – szintén csak többek között – teljesen ki akarja üldözni a szigetet benépesítő kalózokat, hogy virágzó turistaparadicsomot építsen ki belőle. Persze mindkét jómadár egyéb sötét dolgokat is forgat a fejében, és Guybrush feladata lesz, hogy vérfagyasztó kalandok során végigszerencsétlenkedve végül mindkettőjüket megakadályozza tervei valóra váltásában.



▲ Azt látjuk. Viszont célszerű lenne befejezni az ilyen irányú ténykedést!



▲ Azt mondják a fejétől büdösödik a hal. Meg azt is, hogy a haltól a bolt

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha konzolokon kissé szokatlan stílust is képvisel, mindenképpen remek szórakozás az Escape from Monkey Island. A mindent elsöprő vidámság, a remek szinkronhangok és a teljesen agyament jelenetek bőven kárpótolják a játékost olyan apróságokért, mint az eléggé ódivatú technikai kivitelezés és az állandó töltögetés. A legnagyobb probléma az vele, hogy igazából csak azok mulathatnak rajta igazán, akik ismerik az előző részeket, ugyanis ezernyi utalás történik Guybrush eddigi viselt dolgaira. Persze az elborult képi humor és a poénok jó része azért így is üt, arról már nem is beszélve, hogy igencsak hosszadalmas mulatságra vállalkozik, az aki nekiül végigjátszani.

POZITÍVUM

- Fergeteges humor
- Nagyon hosszú

NEGATÍVUM

- Minden helyszínnél állandóan töltöget

GRAFIKA	76 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	84%





playstation 2

Típus	Kala
Kiadó	Kona
	www.konami-europe.c
Fejlesztő	KCE Tok
Megjelenés	2001. március 7. (NTS
	2001. május 30. (PA

SHADOW OF MEMORIES

"A múltat végképp eltörölni..."



Eike Kusch
Mindenki a maga sorsának a kovácsa - tartja a mondás -, csak épp nem mindenki kap hozzá kalapácsot. Nos Eikenek ennél jóval több is adatott, hiszen az időutazó Digipad jóvoltából még mások végzetét is befolyásolhatja. Eike kiléte amúgy önmagában is rejtély: a származására a játék során derül fény.

Pontosan tudni a halálunk időpontját: elég nyomasztó lehet. Feltéve persze, ha abból indulunk ki, hogy a sorsunk eleve elrendeltetett. De mi van akkor, ha nincs predesztináció? A végzetünk tudatában vajon megpróbálhatjuk-e befolyásolni a sorsot? A Konami jóvoltából egy gyönyörű kalandjátékban próbálkozhatunk e kérdésekre választ találni.

Lebensbaum nevű városkában járunk, feltehetően német területen - legalábbis a házak stílusa, az utcák elnevezése, sőt a szereplők nevei mind erre utalnak. A történet hőse, Eike Kusch barátságos kis kávézóból lép ki az utcára, nem is sejtve, hogy hamarosan valaki az életére tör. Séta közben egyszer csak megtántorodik, majd erőtlenül rogy össze, a hátán szúrt sebbel...

Hamarosan egy különös, sötét helyen eszmél, s egy még különösebb hang ridegen közli vele, hogy meghalt. Ám kaphat egy új lehetőséget az életre: mindössze annyi lenne a dolga, hogy visszautazva az időben megakadályozza saját halálát. Túl szépnek hangzik, hogy igaz legyen, de mégis így történik: Eike ismét a kávézóban találja magát, s a zsebében ott lapul a Digipad, amivel az időt visszaforgathatja...

A játékban tehát egy időutazó szerepébe élhetjük magunkat. Különböző furmányos módszerekkel kell keresztbetennünk az újra és újra próbálkozó gyilkosnak, s persze közben ki kell deríteni, miért is akarja az a valaki a halálunkat. A Digipadról annyit kell tudni, hogy csak meghatározott időszakokba léphetünk át vele, és csak bizonyos körülmények között - ahogy a szükség hozza. Amikor valami új látogatható korszak lesz elérhető, vagy időszerű az aktuális idősíkból távozni, a Digipad zölden villog. Sokszor egyébként hősünk nem is tudja, hogy miért kell az adott korszakba utaznia, s csak menet közben válik számunkra is világossá, mit és miért teszünk. Az időutazás furcsasága, hogy miközben egy másik idősíkban ténykedünk, a saját időnkben is továbbperegnek a percek, így a határidők elől nem menekülhetünk. (Az idő real time-ban, tehát ugyanúgy telik mint a valóságban, s még a közjátékok alatt is peregnek az értékes percek, hiába is nyomjuk tovább őket.) Kérdéseinkre egy jósnő percre pontosan megmondja, hősünk végzetében mikor bukkan fel a halál, ami aztán halálbiztosan úgy is történik - hacsak nem előzzük meg valamiképpen.

A Digipad zöld energiagömbökkel, úgynevezett Energy Unitokkal működik, melyeket imittamott találhatunk a városban. Egy-egy adott idősíkban mindig ugyanott jelennek meg, szóval minél többet játszunk a játékkal, annál jobban fogjuk tudni, hol kell keresnünk őket (idővel a nálunk lévő térkép feleslegessé válik, s a város minden szeglete már ismerős lesz).

Az energiaegységekből egyszerre akár tizet is feltankolhatunk, azonban nem érdemes különösebb gondot fordítani a gyűjtögetésre: egy utazáshoz csak egy energiaegység kell, s egyet-egyet mindig találhatunk a kulcsfontosságú helyszínek közelében.

A játék alkotói szemlátomást jól ismert filmekből vették az ötleteket az időutazás megvalósításához. Vizuálisan úgy néz ki az egész, mint amikor terminátorok utaztak a múltba, a történet pedig sok közös vonást mutat a 'Vissza a jövőbe' epizódjaival. Teljesen átformálhatjuk az idősíkokat: eltüntethetünk, vagy épp megmenthetünk bizonyos szereplőket, s eközben ismerős effektusok köszönnek vissza - mint például az elhalványuló alakok. Aztán ott van az a tényező, hogy önmagunkkal nem szabad kontaktusba kerülni az időparadoxon miatt. (Bár a játékban - ez nem tudni, miért - csak a fizikai kontaktusra vonatkozik.) Ha például a játék elején megpróbáljuk felébreszteni önmagunkat, egyszerűen ködbe válunk, mint ahogy széttépődünk akkor is, ha túl sokáig maradunk a saját idősíkunkon kívül. A széttépetésnek az a szomorú következménye, hogy onnan nincs visszaút: ott valóban vége a játéknak, s maximum állást tölthetünk. Állást menteni amúgy csakis a történet egyes fejezetei között van lehetőség. Máskülönben csak kilépni tudunk, s ezzel a módszerrel egyetlen



Dana
Pincérlány egy kis kávézóban, ahol Eike hányattatásai indulnak. Nincs se apja, se anyja - mintha nem is ehhez a világhoz tartozna... Hősünk elveszti az öngyújtóját, s amikor Dana visszaszolgáltatja, egy kis balesetből adódóan ő is időutazóvá válik.



Margarete Wagner
A középkori erkölcsök közt közbotrányt okoz Margarete felszabadult viselkedése és csinos öltözködése. Nem csoda, hogy igen erős érdeklődést mutat Eike korszaka iránt, bár igazság szerint nem is csak a korszaka iránt...



▲ A bonyodalmak mozgatórugója: a Filozófuskő



▲ Margaretet kissé elszontyolította a rokoni kapcsolat





▲ Ez le fog esni - de legalább nem a fejemre



▲ Homunculus kámforrá válik - ez nála természetes



▲ Bizony rémisztő tud lenni egy mobiltelefon

folytatási lehetőség menthető, ami azonnal törlődik, mihelyst később folytatjuk.

A Shadow of Memories egy igencsak különleges játék - legalábbis a végigjátszás szempontjából biztosan az. Azt már megszokhattuk, hogy az alternatív végkifejletek miatt többször is érdemes végigmenni egy-egy kalandjátékon, s azon sem lepődünk meg, hogy a gyors végigjátszást valamivel jutalmazzák (a gyorsabb játékhoz egyébként hozzátartozik az is, hogy nem bámészkodunk a közjátékoknál), de a Shadow of Memories a fentieken kívül még bizonyos százalékokat is nyilván tart. A szintidők és a százalékok fejezetenként kerülnek "kihirdetésre" (az Extra menüben, mely az első végigjátszás után jelenik meg). A százalékok tulajdonképpen azt mutatják, mennyit láttunk a programból. Nyilván azért találták ki az egészet, mert rengeteg olyan mellékszál létezik, amik mellett könnyedén "elsétálhatunk". Hogy mást ne mondjunk: például a különböző halálozásoknál. A játékban a halál még közel sem Game Over, s ennek folytán az újrakezdéseknél hősünk különbözőképp reagálhat az eseményekre, vagy kicsit másképp alakulhatnak a dolgok. Kezdésnek mindjárt megfigyelhetjük, hogy ha a kávézóban netán másodszor is feltámadunk, Eike már nem lepődik meg annyira, mint először. Vagy hogy egy szemléletesebb példát említsünk: amikor az egyik fejezet elején egy kocsi üt el minket, akkor a fejezet rossz megoldásakor majd egy teljesen más szemszögből fogjuk látni a gázolást, és úgy próbálkozhatunk újra. Ugyebár kár lett volna, a szép rendezői munkáért: az ilyenek miatt tényleg érdemes vacakolni a százalékokkal. Habár azt el kell ismerni: sok esetben csak felesleges bosszúság, hogy minden variációt végig kell próbálnunk, mindenkivel minden idősíkban az összes lehetséges összefüggésben beszélnünk kell - bár szerencsére az ismétlődő dumákat továbbnyomhatjuk. Zseniális megoldás, és egyben segít a százalékok feltornászásában, hogy az új dolgokat mindenképp végig kell néznünk/hallgatnunk, viszont a már látott szövegeket továbbnyomhatjuk.

A Shadow of Memories egy gyönyörűen megkomponált játék, ezt mindjárt le is szögezhetjük, amikor értékelésre kerül a sor. A cselekményszálak elképesztő aprólékossággal vannak felépítve. Például hősünk iszik egy kávét a századelőn, s közben elmorfondírozunk: vajon hogyan fogja azt kifizetni? És valóban: a forgatókönyvíró nem siklott el e semmiség felett. Eike igen kényelmetlenül érzi magát, amikor kiderül, hogy nem a ház vendége volt - merthogy természetesen csak mai pénz van nála. Mellesleg ötletes megoldás, hogy a régi korok kissé fakóbban jelennek meg: a század eleji fekete-fehér filmek színvilága köszön vissza például az 1902-es évből.

A karakterek jelleme is minden szempontból gyönyörűen kimunkált, valamennyi szereplő külön egyéniségnek számít. A mozgások és az arcokon a gesztusok kimagasló művészi munkáról tanúskodnak. Bár a figurák kicsit "mangásak", a mimikájuk nagyon kifejező, mondhatni élethű. A legzseniálisabb talán Homunculus alakja (ő az, aki hősünk feltámadását lehetővé teszi): titokzatosabb fickót aligha hozhattak volna létre! Nyájas, de ugyanakkor metszően gúnyos, egyszerű fekete ruhája, törékeny alakja és különös hangszíne után még azt se lehet eldönteni, hogy férfi-e avagy nő.

Ha szabad egy kis személyes érzelmet belevinni az értékelésbe, annyit elmondhatok: rég találkoztam olyan kalandjátékkal, ami annyira el tudott varázsolni, mint a Shadow of Memories. Képtelen voltam abbahagyni a játékot, míg fel nem göngyölítettem minden szálat, amelyek hihetetlen ügyességgel vannak összegubancolva. Az pedig a legcsodálatosabb, amikor a végén kezdünk mindent átlátni - de mint utaltam rá: ez csak többszöri végigjátszás után következik be. Jómagam egyébként már végignéztem minden befejezést, de még mindig akad egy-két apró részlet, ami miatt végigjátszom párszor. Hosszabb szavatosságú kalandjátékkal eddig még nemigen volt dolgom.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

Eckart Brum
Eike barátja, a lebensbaumi múzeum/könyvtár igazgatója, a néhai földesúr leszármazottja. Fiatal korában megölték a feleségét és elrabolták a lányát, és ez a tragikus epizód fontos szerepet kap a történet során.

Homunculus
A név latinul annyit jelent: emberke. (A középkori alkimisták próbálkoztak ilyen néven mesterséges embert előállítani.) Ő az, aki Eikét állandóan visszasegíti az élők sorába, merthogy valamilyen rejtélyes módon kettejük végzete szorosan összefonódott.



▲ A kis szemfüles Sibylla előtt semmi sem marad titok

ÖSSZEFOGLALÓ

Az időutazás már önmagában is érdekes téma, hát még ha egy nagyon király kalandjátékban dolgozzák fel! Rendkívüli sztori, csodálatos megvalósítás, nagyon különböző befejezések: a Shadow of Memories a kalandjátékok igazi gyöngyszeme.

POZITÍVUM

- Jól kitalált történet
- Rengeteg cselekményszál
- Több befejezés

NEGATÍVUM

- Maga a sztori lehetne hosszabb is

GRAFIKA	92 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	91 %



SPEC OPS COVER ASSAULT



playstation	
Típus	Kommandós/Akc
Kiadó	Take2 Interactiv
	www.take2games.co
Fejlesztő	Runecra
Megjelenés	2001. Június 2

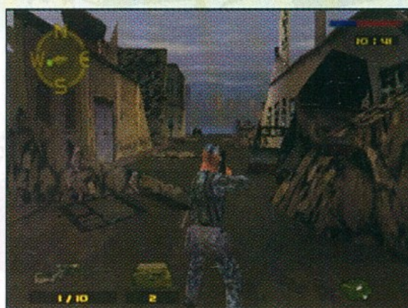
Lassan már a Tippmixben lehet majd fogadásokat kötni, arra hogy még hány Spec Ops-rész jelenik még meg, hisz alig egy fél éve, hogy a Ranger Elite kijött és máris itt a következő rész. Nem tudom, hogy mi indokolja ezt a kommandósdömpinget, a rajongók heves követelései, avagy az, hogy a meglévő fejlesztőeszközök és a bevált grafikus motor miatti viszonylagosan alacsony költségekkel készíthetők újabb részek. Azért gyanítom, hogy leginkább az utóbbiról lehet szó. A Covert Assault is - akárcsak az elődei - egy taktikai elemekkel feljavított 3D-s akciójáték.

Egy ötfős keretből választhatjuk ki azt a két kommandóst, akikkel egy küldetést megpróbálhatunk teljesíteni. Nem véletlenül írtam azt, hogy megpróbálhatunk ugyanis az előző résznél is meg lett említve, hogy a játék nem éppen könnyű, ám a Covert Assault ezen a téren simán lepipálja elődjét. Rengeteg igen mocsok módon elhelyezett ellenséges harcossal lesz "szerencsénk" megküzdeni. Bár van medikit, nem biztos, hogy lesz is időnk használni, ugyanis elég akár 1-2 rossz helyre bekapott lövés és máris hozhatják a zippzáras fekete nejlonzsákot. Szerencsére a rendelkezésünkre álló arzenál - már megszokott módon - igen nagy, a HKMP5-ös géppisztolytól az M-60-as géppuskáig mindenféle lőfegyvert használhatunk, a különféle gránátokról és robbanószerekről sem feledkeztek el. Ebből a gigantikus arzenálból igyekezzünk optimálisan felfegyverezni azt a két harcost, akit az öt specialista - géppuskás, shotgunos, mesterlövész, gránátvetős, rohampuskás - közül kiválasztottunk. Célszerű az adott feladatnak megfelelően kiválasztani az embereinket, hiszen a "besurranós lopakodós, távolról leszedem a manust, mielőtt észrevenne" jellegű küldetésre mondjuk nem olyan jó páros a shotgunos/gránátvetős. Ha valahol elakadnánk, akkor célszerű felidézni az ősi kommandós bölcsességet: "Amit nem tudsz szétlőni, azt robbantsd fel!" Általában bejön (pl.: T72-es tank). Ám vigyázzunk, robbantásnál a társunk hajlamos ottmaradni, hogy közelről figyelje meg az eseményeket, úgyhogy figyeljünk rá, hogy ő is elhúzzon a robbanás közeléből. A fedezék mögül lövöldöző rosszarcúakat kínáljuk meg bátran kézigránáttal, nem fogják visszautasítani... Az ellenségen kívül más veszélyek is leselkednek ránk, például a trópusi pályán nem tanácsos a mocsaras területre tévedni, mert az felér egy fejlövéssel (R.I.P.).

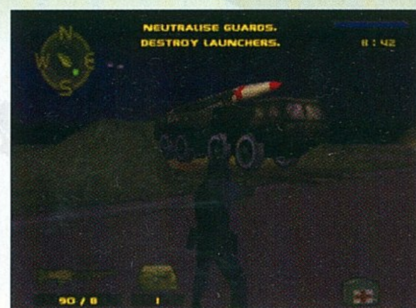
Időszerű ismét elsírnom, hogy ebben a játékban sem konfigurálható az irányító érzékenysége, így nem tudjuk rábírni a gépet arra, hogy gyorsabban mozgassa azt a !%@+ célkeresztet, ezáltal a sarkokon történő befordulások nagy százaléka lett számomra halálos. Vajh' miért hagyják ki ezt lehetőséget majd minden hasonszőrű játékból? Pedig nem kicsit lenne játszhatóbb tőle a játék.

Azt hiszem az eddigiekből már kiderült a játék nem könnyű, de legalább nagyon nehéz. Szóval aki az előző részeket és a rainbow-s játékokat is lenyomta, bátran nekikezdhet, ám aki ezzel a játékkal akarja kommandós pályafutását beindítani, készüljön fel rá, hogy amíg bele nem jön, nem lesz sok sikerélménye. Kinézetre a játék a semmi extra kategóriát erősíti, azaz láttunk már szebbet, nem is keveset. A hanghatásokkal sem sokat bíbelődtek, ugyanaz, mint az előző része, ami azért nem egy nagy dicséret. A Covert Assault méltó tagja a Spec Ops-sorozatnak, bár sem pozitív, sem negatív értelemben nem lóg ki a sorból.

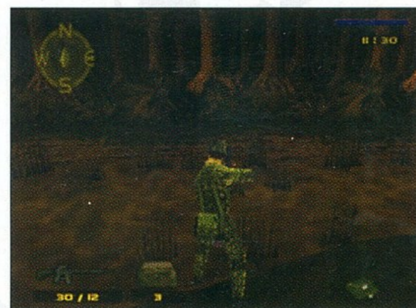
Draco
Draco@chello.hu



▲ Busz, plasztikázás után



▲ A rakétakilövő fazonigazításon megy mindjárt keresztül



▲ Mi lehet a vízben? A cimbi egy pillanat alatt padlót fogott



▲ Ez most még egy T72-es - úgy 10 másodpercig még



▲ Megint győzött a túlerő

ÖSSZEFOGLALÓ

A Spec Ops-sorozat legújabb része hozza a megszokott hangulatot és a megszokott minőséget. Túl sok újdonságot a játék nem tud felmutatni, ám aki szereti az ilyen nehéz, nagy kihívást jelentő kommandós szimulációkat, annak tetszeni fog.

POZITÍVUM

- azt kapja az ember, amit elvár tőle

NEGATÍVUM

- az irányítás miatt nehéz - nagyon is, ami lassan azért már kezd uncsi lenni

GRAFIKA	65 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	70%



REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról?
Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is?

Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

(A részleteket megtalálod a befűzött kartonon, a megrendelőlapon.)

Ja, és ne feledd: első 12 számunk tulajdonosai nemcsak PlayTime! pólót kaphatnak, hanem részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek a fődíja egy PlayStation 2!

REPLAYTIME



2000/01

DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK



2001/01

FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH



2001/02

GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

REPLAYTIME



2000/03

LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4



2000/04

C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3

VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3



2000/05

FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

REPLAYTIME



2000/06

ALONE IN THE DARK IV
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD PARTY

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV



2000/07

OUTTRIGGER

Terroristátlanítás



dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Sega
	www.sega-europe.com
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2001. július 26. (NTSC)
	2001. augusztus 3. (PAL)

Egy antiterrorista kommandónak mindig akad dolga, kiváltképp ha egy akciójáték virtuális szereplőiről van szó. Mondani sem kell tehát: aki az Outtrigger segítségével tagja akar lenni az ún. International Counter Terrorism Special Force-nak, az igencsak kösse fel a gatyát: ádáz tűzpárbajokra számíthat.


▲ Talon a "rázós" fegyvereket preferálja

Ahogy az már a japán játékokban szokás, a bevetésekhez több karakter közül választhatunk (négy alapfigura van), melyek a személyiségüknek megfelelően különböző eszközökkel vannak felfegyverkezve. Azon Dreamcast-tulajdonosok, kiknek gyűjteményében már ott sorakozik a Quake III, netán a Spawn, elég ismerős helyzetben találják magukat: adva vannak különböző arénák, s azokban vérre menő csaták zajlanak. A fenti két példánál maradva: a Quake III-hoz hasonlóan a küzdelmek igen intenzívek, és a szabályok többfélék lehetnek, ám az arénák itt valamivel kisebbek - s ebben inkább a Spawnhoz hasonlít a dolog.



A Sega legkiválóbb belső divíziója azonban nem csupán holmi tucatterméket akart létrehozni, s ez már ott is meglátszik, hogy külső (követő) nézet és emberünk saját perspektívája egyaránt választható. Ami pedig a lényeg: az AM2 annyi újítást vitt a műfajba, hogy az antiterrorista sztorival körítve változatos küldetéseket találtak ki. Van úgy, hogy csapattársat kapunk (igaz, csapatjáték már a Quake-ben is volt), és van úgy, hogy túsz integet a pályán, akit persze nem szabad lelőni. A körülmények pedig gyakran elég speciálisak: a túszmentéseknél például megesik, hogy mozdulni nem tudunk: a távolból kell leszednünk a védencünk életére törő terroristákat. Feladataink között lesz továbbá bombakeresés, mely bombák a küzdőtérre ugyan nem, de a mi testi épségünkre igencsak veszélyesek, avagy meghatározott számú ellenség, vagy egy bizonyos ellenfél kinyírása. A deathmatcheknél vagy bizonyos számú fickót kell likvidálnunk megfelelő idő alatt, vagy a hagyományos Quake-es szabályok szerint több skalpot kell begyűjtenünk a többi résztvevőnél, amihez szintén időlimit van meghatározva. Mondjuk utóbbi esetben sem teljesen "hagyományosak" a szabályok, lévén a lelőtt játékosok érméket ejtenek el, melyek begyűjtése újabb 1-1 pontot eredményez. Az ügyes játékosok pedig ugyebár elcsenhetik a mások által lelőtt emberek érméit - csak résen kell lenni.

A küldetések között igazán meglepők is vannak. Mint amikor egy illető rakétákat ereget az aréna közepéről, aki túsznak van "minősítve". Ez esetben legfeljebb a rakétákat szabad kilőnünk, illetve menekülnünk kell, mígnem lejár az idő. Egy elég jópofa akció során pedig pattogó lövedékekkel kell kiszabadítanunk egy túszt. Itt nem szabad, hogy a terroristák meglássanak minket, mert azonnal lelövik emberünket - egy hőérzékelős szeműveget vehetünk fel (ez amúgy más küldetéseknél is egy igen hasznos dolog), amivel átlátunk a falakon, s így simán játszhatunk mandinerre. Megesik az is, hogy kombózva kell gyilkolnunk. Nem elég tehát az adott 8 terroristát szép sorjában likvidálni, azokat igen gyorsan, egymás után kell kilyuggatni/felrobbantani, netán megperzselni.

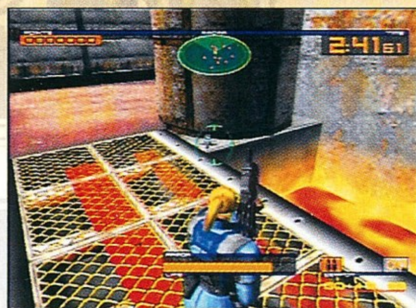

▲ Az integető túsz persze felkelti a terroristák figyelmét is


▲ Felgyújtom az egész könyvtárat - ha kell

Mint utóbbi halálnemből is sejthető, hadakozhatunk akár lángszóróval is (ami bizonyos helyzetekben határozottan jól tud jönni), valamint még néhány további extra fegyverrel, úgymint: foton torpedóval (ennek a lövedékei pattognak), mesterlövészpuskával, vagy célkövetős rakétákkal. Igaz, a különleges fegyvereket előbb meg kell szerezni. Mindegyik szereplő alapvetően három fegyverrel rendelkezik: egy golyószóróval, ami legfeljebb "turbózással" hatásos (erre még visszatérek); bombával vagy gránáttal; és végül rakétavetővel. Magától értetődik, hogy a rakéták a leghatékonyabbak, ám az Outtrigger arénáinak némelyike annyira szűkös, hogy a használatukkal gyakran felrobbantjuk saját magunkat is - ez pedig mínusz két pontot eredményez. Ilyenkor tud jól jönni például az említett lángszóró, ami közelharchoz ideális... Amúgy felvehető cucc - a szeműveget és az új fegyvereket is beleszámolva - nincs sok a játékban. Mindössze két stratégiai fontosságú eszközt kell megemlíte-


▲ Óvakodjunk az olyan érméktől, amik felvételét nem javasolja senki!





▲ Csak óvatosan: a sarokban egy bomba lapul!



▲ Vigyázat: a fehér keret barátot jelöl!



▲ Többünknek is fáj a foga erre a powerupra



▲ Átlátok én az ellenség szándékain...



▲ A jég ellenére mindjárt melege lesz itt egyeseknek

nem: a Power upot, ami ideiglenesen fokozott tűzerőt biztosít, és a pajzsot.

A játéknak van egy arcade módja, ahol négy nehézségi fokozat szerint ad be pályákat a gép - többnyire deathmatcheket -, és az ún. mission mód: az eddig leírtak nagyrészt ez utóbbira vonatkoznak. A küldetéseket 15-ös csoportokban adja be a program, ilyenből van három nehézségi fokozat - azaz összesen 45 küldetés. Eleinte elég primitívnek tűnik a játék: még gyakorlóküldetésnek is elég vicces, amikor mindössze három érme felvétele a feladat, de aggódni azért nem kell: már a középső, intermediate fokozattal is alaposan meg lehet izzadni; mint amikor mondjuk úgy indít a játék, hogy 10 terroristával kell végeznünk 10 mp alatt... Ez utóbbi persze fizikai képtelenség: az ilyen pályákon ezért nem érmék, hanem plusz időt adó órák maradnak a hullák nyomán. Jóllehet még így is elég kemény a kihívás.

Hangulatában az Outtrigger a Quake III-hoz áll a legközelebb. A gyakorlott Quake-esek hasznosíthatják is a tudásukat, több ismert trükköt itt is bevethetnek - mint például a rakéták előli elugrást, stb. A botok, magyarán a gépi játékosok elég tisztességesen vannak megkódolva: szépen el vannak foglalva egymás nyírásával is, nem pedig csaló módon nekünk esnek. Van többjátékos VS mód is, amivel természetesen még "emberibbé" varázsolhatjuk az ellenfeleinket: osztott képernyő segítségével négy játékos küzdhet egymással. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék európai verziójában nincs netes játék, ahol pedig akár hatan is lehetnek egy arénában. Jóllehet Magyarországról amúgy is elég körülményes DC-vel a világhálóra kapcsolódni, de azért talán érdemes egy amerikai verziót beszerezni - persze csak annak, aki teheti. (Habár egy kis "fáziskésés" tapasztalható a netes játékban tüzeléskor, ami állítólag csak broadband adapter segítségével küszöbölhető ki teljesen.) A hálózati játék érdekessége, hogy a vezető fickó kilövéséért aranyérem jár, ami dupla pont! Az érmékkel kapcsolatban még egy utolsó jótanács: mielőtt magunkhoz vennénk őket, mindig győződjünk meg róla, hogy villog felettük a "Get it!" felirat...

Rendkívül jó dolog, hogy a játékot a legkülönfélébb figurákkal lehet játszani. Az alap négy, plusz a megnyerhető karaktereken kívül készíthetünk saját harcosokat, melyeknél az addig választhatóvá vált pofákat és fegyvereket össze-vissza variálhatjuk. A kijelzők rendszerét is megdicsérhetjük: ha például megölnek minket, kép a képben megoldással láthatjuk a gyilkosunkat, vagyis hogy kin kell majd bosszút állnunk. Ezenkívül az eredménykijelzőn az is jól megfigyelhető, hogy esetleg melyik karaktertől kell óvakodni, ki az, aki netán már átvette tőlünk a vezetést. A játékost számos opció szórakoztatja - avagy segíti, ha épp a játékkörnyezet beállításairól van szó. Nem tetszik például a gombkiosztás? (Az alapfelállás tényleg elég furcsa.) A Device Setup menü 17 variációja között biztosan találsz neked tetszőt, s a játék támogat billentyűzetet és egeret is. A 20 szépen textúrázott aréna nagyon pofás: van könyvtár, jeges katonai bázis, vasútállomás, középkori vár, avagy japán erődítmény. Utóbbi még elég terjedelmes is, ám a legtöbb pályáról - sajnos - ugyanez nem mondható el. Nagyon nem mondható el, és ez a legnagyobb bökkenő az Outtriggerrel. Ennek köszönhetően aztán a műfaj rajongói feltehetően megmaradnak a Quake III-nál.



▲ Csőbomba-vetésben is természetesen a legjobb vagyok

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Outtrigger intenzív tűzharcai, sajátos küldetései nagyon szórakoztatóak tudnak lenni - legalábbis egy darabig. A komolyabb FPS-ekkel szemben azonban alulmarad a játék. Az arénák annyira kicsik, hogy taktikus játékot aligha lehet rajtuk játszani: a káoszban túl sok szerepe van a véletlennek.

POZITÍVUM

- Szép arénák
- Különböző kihívások

NEGATÍVUM

- Túl kicsi helyszínek
- Kevés fegyver
- A PAL verzióban nincs hálózati játék

GRAFIKA	91 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	79 %



NBA STREET

"Le az utcára, ki a térre, senki se lökhet félre!"

EA Sports BIG márkanév kapcsán számomra leginkább úgy fest a dolog, hogy az EA Sports létrehozott egy új részleget, amely nem a hagyományos sportágakat, hanem azok valamelyest kifordítottabb, extrémebb vállfaját képviselje hasonló minőségben, mint ahogy azt a nagy testvér teszi a saját területén. Az eddigiekben csak egy játékot láttunk tőlük, nevezetesen a legjobb PS2 launch title-nek megválasztott SSX-et.

Mint a neve is mutatja, az NBA Street az utcai kosárlabdával foglalkozó program. A Streetballban nem ötfős csapatok versengenek egymással, itt csak három-három játékos méri össze tudását. A szabályok is sokkal rugalmasabbak, mint egy profi mérkőzésen, és persze nem illik megfeledkezni arról sem, hogy elég sokszor csak egy palánkra játszszák. A mi esetünkben a "street" jelző majdnem mindenre igaz, hiszen a mérkőzéseink utcai pályákon zajlanak, egy csapatban három játékos szerepel, a szabályok sokkal engedékenyebbek, s csak a palánkok száma maradt a már megszokott kettő.

Az NBA Streetben egy mérkőzés 21 pontig tart, de két pont különbséggel kell nyerni. A pontozás eltér a valódi kosárlabdától: a "hárompontos" vonalon belüli kosarak egy, míg az azon kívüli találatok csak két pontot érnek. A szabálytalanságok kezelése terén is sokkal elnézőbb a bíró, mivel itt sokkal több minden megengedett, mint egy "valódi" meccsen. (Ellenfeleinket például nyugodtan ledönthetjük a lábukról, sőt még bónuszpontokat is kapunk érte.)

A pontok a játék igen fontos részét képezik: a különféle trükköket, cseleket, a minél látványosabb zsákolásokat bónuszpontokkal jutalmazza a gép, amelyeket az ún. "Game Breaker"-hez használhatunk majd fel. Ez egy bizonyos ideig tartó speckó, ami alatt a játékosaink tulajdonságai megnőnek, jobb teljesítményre sarkallva őket. Van ezenkívül még egy hasznos hatása is, amelyet az L2+R2+Kör együttes lenyomásával hozhatunk elő: ha a dobásunk talál, akkor a dobott érték nemcsak nálunk íródik jóvá, hanem az ellenféltől le is vonódik - azaz dupla pontnak számít.

Egy ilyen pörgős játéknál elsőrendű a jó kezelhetőség. A programozó gárda ennek a kritériumnak többé-kevésbé eleget tett. Könnyen megtanulhatóak a sikeres csapatjáték alapjai, de a játék megnyerésének nemcsak ez a titka, hanem megfelelő kosarasok kiválogatása is. Bármennyire jól zsákolgatunk is, ha például nem tudunk mit kezdeni az ellenfél dobásaival. Ezért szinte kötelező a csapatban egy jó képességű blokkoló játékos is, akivel a saját palánkunk alatt az ellenfél támadási kísérleteit kudarcba fulaszthatjuk (nálam Alonzo Muorning játszotta ezt a szerepet). A City Circuit módban játszhatjuk az úgynevezett "bajnokságot", amikor is kihívóink folyamatos legyőzésével juthatunk



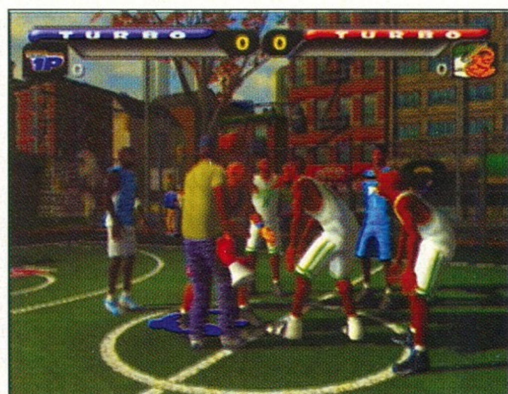
▲ Vajon kosár lesz belőle?


▲ Megadom magam, csak ne dobd be!



▲ A kispályán is vannak nagypályás megoldások





▲ ...ahelyett, hogy feldobná már végre!



▲ Csillaghullás az égből

▲ Adj egy pacsit, haver!

playstation 2

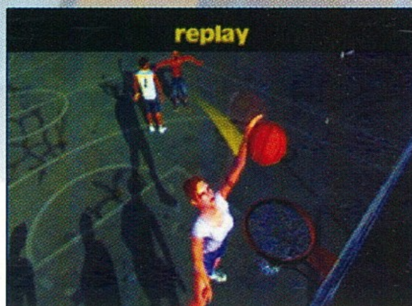
Típus	Sport
Kiadó	EA Sports BIG
	www.nbastreet.ea.com
Fejlesztő	NuFX Inc.
Megjelenés	2001. június 19. (NTSC)
	2001. július 4. (PAL)

BARÁTOK KÖZT

		PlayTime! teszt
NBA Street		
NBA Hoopz	01/04	83%
NBA 2001	01/05	77%



▲ Készülőben a csodacsatár



▲ Ha ezt kihagyom, akkor megnövesztem a szakállam!



▲ Ki ugrik magasabbra?

feljebb a ranglétrán. Első lépésként ki kell választanunk a nekünk szimpatikus csapatot. (A palettán egyébként a valódi NBA összeállítások szerepelnek.) Az egyes meccsek után a legyőzött csapat tagjai közül valakivel bővíthetjük a felállásunkat, vagy egy saját magunk által kreált játékos tulajdonságait növelhetjük az "emberrablás" helyett. A versenysorozat részekre van osztva. Az adott számú ellenséges csapat legyőzése után mindig egy keményebb ellenféllel, úgynevezett "Street Legendával" (Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch) kell dűlőre jutnunk. Ők mindig egy egyéni pályán szerepelnek, s lealázásuk után mind a prominens személyiséget, mind pedig "otthonát" magunkénak tudhatjuk.

A Hold the Court opció ad helyt a nem tétre menő mérkőzéseknek, valamint a többjátékos üzemmódnak is.

A Street School módban Joe "The Show" megtanít minket a játék legalapvetőbb fogásaira. A sportág kedvelőinek ugyan sok újat nem tud mondani, de még nekik is érdemes végignézni - legalább egyszer.

Create Player menüpont alatt hozhatjuk létre saját kis kedvencünket, majd küldhetjük csatába, hogy idővel mi legyünk a legnagyobb Pokémon-tanítók...



▲ Ezt a mozdulatot a Mátrixból lestem el

Öööö, Upsz. Bocsi, az egy másik cikk. Szóval: az általunk megalkotott karakterrel vághatunk neki a bajnoki cím megszerzésének. Természetesen saját kreálmányunk statisztikái kissé még hervasztóak a nagyokéhoz képest, de a meccsek megnyeregetésével ez jelentősen feljavítható.

A játék látványa kissé felemás érzéseket kelt bennem. Ami nem igazán tetszett, az a karakterek kidolgozottsága. Egy kicsit elnagyoltnak, darabosnak tűnnek - igaz, ez inkább zavaró tényező, s nem fogyatékosság. (Mellesleg ez a "hiba" a játék alatt mintha nem is létezne, köszönhetően a többi grafikai elemnek.) A környezetre azonban semmi panaszunk sem lehet, mind a megtervezettségük, mind a textúrázottságuk elsőrangú. Olyanokra is odafigyeltek a készítők, hogy tényleg "élő, utcai" hangulatot varázsoljanak (pl: a pályán a szél átfújja az utca szemetét, kocsik jönnek-mennek a háttérben). A figurák mozgása is fenomenális. A cselek, mozdulatok olyannyira élethűek, hogy az ember néha nem tudja eldönteni, vajon nem élő meccset lát-e.

A zene stílusa az NBA-játékok körében kedvelt funky és a hasonszőrű zenei irányzatokon alapul, és legalább olyan jól sikerültek, mint a zsákolások, a labda pattogása, vagy éppen a közönség hangjai. A meccs alatt Joe "The Show" folyamatosan kommentálja az eseményeket, ezzel is növelve a hasonlóságot egy élő közvetítéshez. Szövegei elég jók, bár nincs túl nagy szókincse, s így pár meccs után már ismétli önmagát.

Az NBA Street kitűnő példája a látványos, jól felépített kosárlabdaprogramoknak, amelyet hiszen az egész nem szól másról, mint a feledhetetlen show-ról, a látványosságról, ami egy ilyen mérkőzéshez dukál.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A kosárra ülni nyilván az egyik legbiztosabb védekezési módszer

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA Street az SSX mellett szintén egy kötelező darab a sportprogramokat kedvelő PlayStation 2 tulajok számára. A program egy olyan egészet alkot, amelyet mindenkinek legalább egyszer látnia kell, még akkor is, ha nem igazán rajong a kosárlabdáért, ugyanis nemcsak játszani élvezetes, hanem esetleg figyelemmel követni a haver mérkőzéseit is.

POZITÍVUM
- Remek hangulat
- Látványos megmozdulások

NEGATÍVUM
- Egy idő után ismétlődő kommentár
- A játékosok talán kidolgozottabbak lehettek volna

GRAFIKA	89 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	92 %



TIGGER'S HONEY HUNT

A mézengúz Tigris csuprai nyomában



nintendo 64

Típus	Platform játék
Kiadó	Ubi Soft
	www.dokidenki.com
Fejlesztő	Doki Denki Studio
Megjelenés	2000. november 2. (NTSC)
	2001. június 4. (PAL)

A százholdas pagonyban az élet sohasem a megszokott módon zajlott, s ez Tigris megérkezése után csak tovább fokozódott. A. A. Milne klasszikusnak számító regényéből, a Micimackóból rengeteg feldolgozás született. Ezek közül talán nem véletlenül a Walt Disney-féle egészestés rajzfilm a legnépszerűbb. Ha valaki megemlíti Micimackó nevét, akkor az emberek kilencven százalékának ez a kissé pufók, lassú, ugyanakkor teljes mértékben szeretetre méltó Disney figura jut az eszébe. Ebből kifolyólag a program is ezeket a karaktereket használja.

A játékban Tigris szerepét ölthetjük magunkra, akinek Micimackó partijára kell mézet gyűjtenie, mivel őkelme természetesen már megint kifogyott az édes étekből. A játékos feladata a pályákon elszórva fellelhető mézes csuprok felkutatása és összegyűjtése egy egyszerű platformjáték keretében. A program egyszerűségét tovább fokozzák az "ál" 3D-s pályák, ahol való igaz, hogy a terep 3D-ben van megrajzolva, mi azonban csak jobbra illetve balra mászkálhatunk a képernyőn. Emiatt szinte



▲ Hello, épp csak erre repültem, és te?



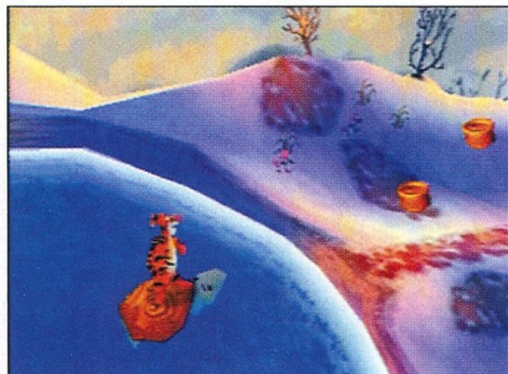
minden öregebb játékosban előtolulnak a régi 2D-s platformjátékok emlékei (Super Mario, Sonic), bár azok azért jóval mozgalmasabbak voltak. Talán ennek köszönhető, hogy a Tigger's Honey Hunt a kezdők számára sem jelent túl nagy kihívást, még nehezebb fokozatokban sem.

A pályák mindegyikén száz csupor vár megtalálásra, amelyek mellett természetesen egyéb apró feladatok is megoldásra várnak, mint a fényképrészletek keresgélése (négy darab), valamint valamelyik másik szereplő egy-egy elvesztett tárgyának a megtalálása. Természetesen a régi hagyományokhoz hűen itt is találhatunk szinte elérhetetlennek tűnő csuprokat, titkos járatokat, melyek szinte minden esetben a továbbjutásunkhoz oly fontos, hiányzó bödönöket tartalmazzák. A titkos részek jól el vannak dugva, de egy kis szerencsével, szisztematikus kereséssel gyorsan meg lehet találni őket. Azon azonban ne lepődjünk meg, hogy már az első pályán sem tudjuk összeszedni elsőre mind a száz csuprot, mivel a pályák úgy lettek megtervezve, hogy a szükségesnél többet ugyan összeszedni tudjunk szedni, de az összeset csak akkor, ha már birtokában vagyunk különleges képességeinknek, melyeket csak a későbbiekben tudunk megszerezni. További jópár bödön helyét csak a többiből kirakott nyíl mutatja meg nekünk, de ezeket az esetek nagy részében szintén csak az extra tulajdonságaink segítségével tudjuk magunkévá tenni. A képességeinkkel kapcsolatos titkokat barátaink árulják el, miután legyőztük őket egy-egy mini játékban (harmadik, hatodik és a kilencedik pálya): Tigris képes hosszabb ideig a levegőben maradni, ha csapkod a kezével, illetve ki tudja magát lőni nagy magasságokba, ha rugózik a farkán. Ugyanez a helyzet a fényképdarabokkal, melyekből háromszor négy darabot találhatunk az adott pályán (három különböző képet rakhatunk össze, amit utána megtekinthetünk a fényképalbumban).

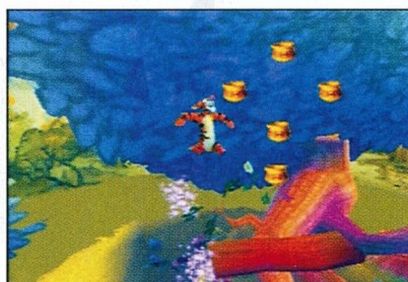
A pályák teljesítése közben ellenséges lényekkel is találkozhatunk, melyek ártalmasak Tigrisünk egészségére. Háromszor érhet hozzá ezekhez, utána visszakerül ahhoz a Checkpointhoz, amelyiken utoljára áthaladt, így biztosítva az újboli próbálkozás lehetősé-



▲ Kedvenc képem a fényképalbumból



▲ Teknősögölök egyet



▲ Repülj Tigris, repülj!!!



▲ Nyuszi már a fülét tépi idegességében

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Banjo-Tooie	01/06	97%
Donkey Kong 64	-	-
Tiggers Honey Hunt		



▲ Mindig ezek a méhek, pedig én nem is tőlük vettem el a mézet!



▲ Szia én vagyok az elefántdarázs. Meséld be másnak!



▲ Malacka, de megijesztettél!

gét. Egyébként a "versenyezzünk az idővel" koncepció is felkerül a teljesítendő feladatok közé a csuporgyűjtögetés után, s a szintidők néha bizony igencsak szűkre szabottak.

Minden harmadik pálya egy kis mini játékot rejt magában, melyek megnyerése nem lesz túl nehéz, hiszen ki ne ismerné a kő-papír-olló vagy a Simon mondja című játékokat?! Első alkalommal Nyuszi lesz az ellenfelünk a "Nyuszi mondja" című aljátékban, ahol őt kell utánoznunk a megfelelő gombok lenyomásával. Másodszorra Micimackót kell legyőznünk a "Dobjuk a botot a folyóba, s kié ér előbb a célba" című próbálkozásnál, itt a folyón úszó különféle gyorsaságú hordalékokkal tudunk jobb eredményt elérni. A harmadik játék a "Bagoly-papír-olló" nevet kapta, mely a jól ismert szabályokon alapszik, annyi segítséget azonban kapunk, hogy láthatjuk, hogy Bagoly éppen melyik tárgyat választja a három közül.



Amikor először meglátjuk a programot egyből feltűnik, hogy a grafikusok milyen remek munkát is végeztek. A pályák, a szereplők megvalósítása szinte semmi kívánnivalót nem hagy maga után, mintha tényleg a Disney-féle százholdas pagonyban járnánk. Tigris animációja és irányítása is remekbe szabott, hiszen sosincs olyan probléma, hogy későn reagálna parancsunkra, s emiatt kell újra nekifutnunk egy akadálynak. Ötletesek a magára hagyott Tigris unatkozó megmozdulásai is, bár sajnos ezekből csak kétfajta van (bokszoló és Chaplin imitátor). A pályák is kellőképpen különböznek egymástól, így nem kell attól tartanunk, hogy ismétlődő elemekkel találkoznánk, csak csendben jegyezzük meg, hogy azért ezen a hat pályán szégyen lett volna az ismétlés.

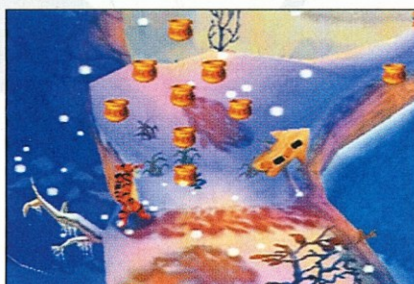
Amikor azonban először meghalljuk a játékot, jobban mondva nem hallunk semmit, akkor igencsak meglepődünk. Ha már ennyire igényesek voltak vizuális téren, akkor a hanghatásokkal vajon miért nem tudtak legalább hasonló színvonalat elérni, hiszen ez legalább annyira fontos, mint a program bármely egyéb része?! Az még hagyján, hogy a szereplők szinte egy szót sem ejtenek ki az egész játék során, csak a feliratokon követhetjük figyelemmel a történet alakulását, ami egy hosszabb párbeszédnél bizony néha már idegesítő. De az már egyenesen felháborító, hogy a zene és az effektek sem állnak a helyzet magaslatán, s leginkább csak különféle prüttyögéseket hallunk.

Aki kedveli a régi stílusú platform játékokat, az biztosan jól el tudsz majd szórakozni a Tigger's Honey Hunttal, de az is biztos, hogy ez csak nagyon rövid ideig tart - köszönhetően a pályák csekély számának.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A tigrisek már régen is mindent tudtak



▲ Na most melyik a helyes irány?



▲ Micimackót már megint porig aláztuk!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Tigger's Honey Huntnál az egyik oldalon a remek és ötletes grafikai megjelenítés, míg a másikon az értékelhetetlen hangok és az igencsak rövid játékmenet vívják a végösszeg feljebb illetve lejjebb tornázásáért harcukat. Tehát, ha titeket nem zavarnak a negatívumoknál felsorolt tényezők, akkor bátran ajánlhatom, hiszen remek szórakozást fog nyújtani.

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Remek animáció

NEGATÍVUM

- A játék hangjai kritikán aluliak
- Nagyon kevés az a hat plusz három pálya
- Bárgyú mini játékok

GRAFIKA	84 %
HANG	38 %
ÉRTÉK	66%



dreamcast	
Típus	Retrojáték-kollekció
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Digital Eclipse
Megjelenés	2001. június 29. (NTSC)

ATARI ANNIVERSARY EDITION

Miből lett a cserebogár

Olvasóink közül aligha-nem kevesen emlékeznek rá, de volt idő, amikor még nem a Sony, de még csak nem is a Nintendo vagy a Sega masinái uralták a videojátékok piacát. Valószínűleg csak az igazán öreg rókák tudják, mi is az a Pong...

Ezen kevesek számára nyilván kellemes felidézni a múltat, amint az Atari keltette Pong-őrület bizony még kis hazánkba is eljutott - és tette ezt anno akkor, amikor még a vasfüggöny szilárdan állt. Igaz, lehet, hogy egyesek tenisz, vagy "tévéfoci" néven tudják felidézni a jelenséget, lévén a legtöbb magyar háztartásba különböző orosz/NDK/távol-keleti, netán magyar hamisítványok jutottak el a zseniális játékból.

De hogy mi is ez a zseniális játék? - tehetjük fel a kérdést az "újszülöttek" kedvéért. Nos a következőt kell elképzelni: két ember ül a tévé előtt, s miközben egy-egy gombot csavargatnak, a képernyőn két függőlegesen mozgó fehér csíkot bámulnak, amelyek között egy fehér négyzet pattog...

Hát igen. A mai grafikai követelményeknek aligha felel meg a kétszínű képernyő, és a játékélmény sem kínál sok újdonságot, mégis szívesen gondol vissza az ember a Ponggal eltöltött időkre. Hogy miért is, azt talán akkor tudjuk megérteni, ha egy képzeletbeli időutazást teszünk azokba az évekbe, amikor a videojátékoknak még a fogalma sem volt ismert.

A videojátékok bölcsője

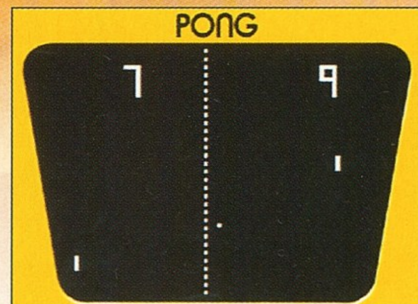
Valószínűleg nem sokan gondolnák, hogy az első videojátékok megrendelője nem más volt, mint a Pentagon. Már a korai 60-as évektől léteztek videojátékok, jóllehet azok még igencsak távol álltak a mai konzoljátékoktól, illetve a játéktermi gépektől: egész helyiségeket betöltő, több százezer dolláros hardver kellett a futtatásukhoz, s többnyire csak annyiból álltak, hogy egy fehér pont üldözött egy másikat. A katonai vezetők ennek ellenére már 1966-ban előre látták, hogy nem kidobott pénz a videojátékok fejlesztése. Csak hát a dolgot jobbára katonai szempontból tartották érdekesnek, minek köszönhetően a legnagyobb titokban folytak a munkálatok.

Az Atari volt az első civil cég, amelyik már a széles tömegeknek szánta a játékait. A cég alapítója, Nolan Bushnell a utahi egyetemen 1962-ben találkozott elsőként videojátékkal, a Spacewar nevezetű programmal, amit egy Steve Russel nevű egyetemista alkotott. Bushnell hét évet töltött azzal, hogy ezt a játékot ne csak a számítógéplaborban lehessen futtatni, ám amikor Computer Space címmel elkészült a saját variációja, a dolog befuccsolt - csak 1500 db lett legyártva belőle. Ennek okát maga is belátta: "az emberek nem szeretnek használati utasításokat olvasgatni. Hogy sikeres legyek, egy olyan játékkal kellett előrukkolnom, amit az emberek már jól ismernek; ami olyan egyszerű, hogy bármelyik bárban bármelyik részeg képes megérteni."

1972-ben Bushnell otthagyta addigi cégét, és két társával megalapította a Syzygy nevű saját vállalatát. (Hogy a Pong nem ezzel a márkanévvel híresült el, annak az az oka, hogy egy másik cég már birtokolta a cégjelzést.) Bushnell kedvelte a japán játékot, a "go"-t, ezért a következő ötlete "atari" volt, ami japánul sakkot jelent.

A Pong automatát Al Alcorn, a cég első mérnökeinek egyike konstruálta. Bizonyára páran még emlékeznek a hangeffektusra, amit a labda kelt az ütőnek csapódva: ez a csengő hang Bushnell szerint nélkülözhetetlen volt a megfelelő élményhez, s innen kapta a játék a nevét.

Az első Pong automata Sunnyvale-ben, a cég telephelyétől nem messze lévő Andy Capp's nevű bárban debütált. Fontos megmérettetése volt ez a játéknak, pedig még akkor rendes burkolata sem volt az egésznek.

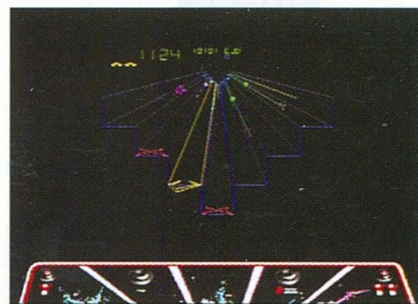


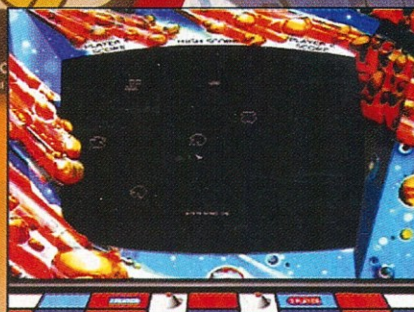
▲ Pong: A videojátékok őse: a "tévéfoci".

A történteket felidézve: "az egyik vendég odalépett a Pong automatához, és kíváncsian tanulmányozta, amint a labda olyan csendben pattogott a képernyőn, mintha vákuumban volna. Egy barátja csatlakozott hozzá. Az instrukció mindössze enynyit mondott: "Ne veszíts labdát, s ezzel gyűjts pontokat." Az egyikük bedobott egy negyeddollárost. Csipogás hallatszott. A játék elkezdődött. Ostobán bámulták, amint a labda feltűnt a képernyő egyik felén, majd eltűnt a másikon. Valahányszor mindez megtörtént, az eredmény megváltozott. 3-3-nál tartott az állás, amikor az egyik játékos végre kipróbálta a felé lévő irányítógombot a képernyő alatt. 5-4-re éppen vezetett, amikor kontaktusba került a labda az ütővel. Egy gyönyörű pengő hang hallatszott, s a labda visszapattant a képernyő másik felére: 6-4. A meccs 8-4-nél tartott, amikor a másik játékos is ráébredt, hogyan is kéne használni az ütőt. Épp csak egy rövid menetet játszottak, mire kialakult a 11-5-ös végeredmény, s azzal a játék véget ért... Hét negyeddollárossal később már jóval hosszabb meccsek alakultak ki, s a fura zajra mások is odacsődültek. Zárórakor már mindenki játszotta a géppel, s másnap már délelőtt 10-kor ott sorakoztak a bár előtt az emberek, hogy játszhassanak a Ponggal." Ugyanaznap 22 órakor a gép kilehelte a lelkét. Ennek oka pedig az volt, hogy az automata perselye (amit akkor még egy


▲ Battlezone: Csata a virtuális térben, vektorgrafikás, átlátszó "dróttankokkal" és "drótakadályokkal": korát megelőző 3D-s akció!


▲ Gravitar: Űrháború, ahol azonban nem is annyira az ellenség, mint inkább a csillagok tömegvonzása, és a meglátogatható bolygók gravitációja okoz gondot.


▲ Tempest: 3D-s elektromos "mezőben", az az különböző alakú folyosókon irthatjuk a felénk cikázó idegeneket, kizárólag a mező határain lavírozva.

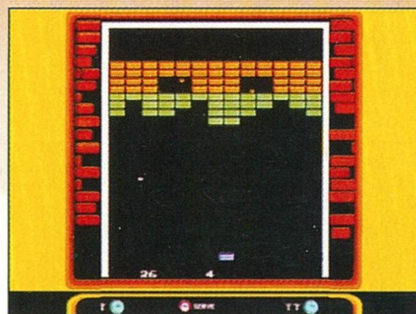




▲ Asteroids és Asteroids Deluxe: Egy csöppnyi űrhajó a gyilkos aszteroidamezőben - némi háttérrel is színesítve a későbbi verzióban.



▲ Millipede A Centipede utódja: a százlábúakon kívül már bombázó bogarak, és egyéb rovarok is támadnak ránk, amiket ezúttal bombákkal is irthatunk.



▲ Super Breakout: Az ún. "falbontós" játékok korai változata.



▲ Centipede: Százlábúak és pókok araszolnak ide-oda a gombák közt, ám alul töltött fegyverrel várunk rájuk. Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon!



▲ Warlords Négy király, vagyis akár négy játékos háborúzik egymással. Tűzgolyók pattintásával lehet megbontani a várfalakat, amelyek mögött a királyok megbújnak...

tejes kartondoboz testesített meg) színültig megtelt, és az érmék ráfolytak az elektronikára. A "hibát" persze gyorsan orvosolták, s a persely kiürítése után zavartalanul folyt tovább a játék...

A Pongot számtalan cég lemásolta, köztük egy bizonyos Magnavox is, amely egy ügyes cselt alkalmazva az Atarinál pár hónappal korábban jelent meg a Pongnál kissé primitívebb, de ahhoz igen hasonló, és már otthon játszható Odyssey című játékával. Ezek után pedig már csak eléggé rátermett ügyvédekre volt szüksége, hogy jogdíjat követelhessen az Ataritól. Mondjuk akárki is volt az ötlettel az első, egy biztos: a Pong történelmet írt.

A Dreamcast-gyűjtemény

Napjainkban az ún. retrojátékok a fénykorukat élik, aminek nyilvánvaló az oka: miközben az öregebb játékosok kellemesen nosztalgiázhatnak, a fiatalabbak megismerkedhetnek az ősrégi játékokkal. Ezúttal Dreamcastra érkezett egy pompás válogatás az Infogrames jóvoltából, amelyben a leghíresebb Atari-játékok vonulnak fel - köztük természetesen a Pong is.

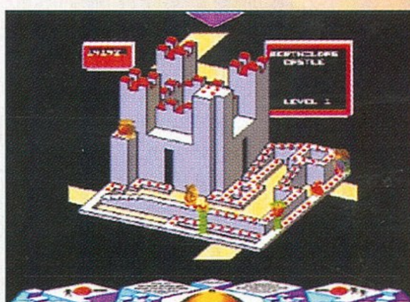
Igazság szerint a PC-tulajdonosok bizonyos fokig előnyben vannak a retrojátékok terén: az interneten több helyről is ingyenesen lehet letölteni különböző emulátorokat, amelyekkel egy az egyben a régi játékok eredeti kódja tölthető be a PC-s környezetbe. Ám még az ilyen PC-tulajdonosoknak is érdemes megfontolniuk az Atari Anniversary Edition kipróbálását (a gyűjtemény egyébként megjelent PC-re is), hiszen az Infogrames nemcsak az eredeti játékokat kínálja, hanem a korabeli miliőt is. Kezdődik az egész ott, hogy a játéktermi játékoknak a burkolatát is mellékelték. Emlékszik még valaki, hogyan is festett a Battle Zone különleges formájú automatája? Ha netán nem„ emlékeztetőül elég megnézni a játékban. Az egyetlen gond ezzel, hogy a szekrény rajzolatai elég sok helyet elvesznek a képernyőből. Ezt azonban a készítők is szerencsére belátták, úgyhogy az egész dolog csak opcionális, avagy ráközelíthetünk a képzernyőre - és így tényleg jó az ötlet. A korabeli hangulat megteremtése, vagy legalábbis felidézése persze nem merül ki ennyiből. Néhány videofelvételen magától az Atari alapítójától hallhatunk néhány érdekes részletet a cég történelméről (például érdekes trükköket, miként blicceltek néhányan a Ponggal), valamint az egyes játékokról is mindenfélét megtudhatunk. Régi szórólapokat tanulmányozgathatunk, az esetleges konzolváltozatok dobozait/kártyáit vehetjük szó szerint közelebbről is szemügyre (ugyanis bele lehet nagyítani a képekbe), eredeti cheatet is találunk, de megnézhetjük némelyik játék tévéreklámjának is a vázlatát. Elég murisak a képek, nem szólva a rajtuk szereplők hajviseletéről. De régen is volt már!

Az Atari Anniversary Editionban öszszesen 12 játék van a fent említett módon - nagyon ízléses menürendszerrel - bemutatva: ennyi tehát a gyűjtemény. Hogy pontosan mely játékokról van szó, arról a képeink adnak számot.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Missile Command: Három (véges készletű) rakétasiló segítségével kell megvédenünk a földi városokat. A magasból rakéták és ellenséges gépek közelednek.



▲ Crystal Castles: Drágakő-gyűjtögetés egy jópofa mackóval, izometrikus felépítésű (ál-térbeli), lifteket is alkalmazó helyszíneken - természetesen bóklászó ellenfelekkel.

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki szereti a retrojátékokat, az biztosan értékeli e Atari-gyűjtemény összeállítóinak munkáját, hiszen mindamellett, hogy élvezhetjük a régi játékokat, még egy csomó érdekességet is megtudhatunk róluk.

POZITÍVUM

- Nosztalgiahangulat
- Mindenki megnézheti, miből is fejlődtek ki a mai játékok

NEGATÍVUM

- A mostani, elkényelmesedett játékosoknak nemcsak a grafika, de a játékok nehézsége is nyilván egy rémálom

GRAFIKA
HANG
ÉRTÉK 82 %



Terepismeretek A-Tól V-ig

ATV OFFROAD FURY

Nincs olyan tárgy, eszköz, jármű (helyszín), amiből (amelyre) az emberiség ne tudna előbb-utóbb valamilyen sportot kitalálni. Az, hogy az adott dolog költséges, esetleg veszélyes, soha nem izgatta a megszállottjait, sőt talán még nagyobb vonzerőt jelent. A különféle, extrém sportok" mostanában gombamód szaporodnak, s mivel nagy a rajongótáboruk, így azt sem kerülhetik el, hogy játékokat készítsenek belőlük. Az, hogy ezek a feldolgozások végül sikeresek lesznek-e, az nemcsak a témaválasztáson, hanem a kivitelezésen is múlik. Hiszen hiába minden népszerűség, ha a kidolgozás nem éri el a kellő szintet, a játék a süllyesztőben végzi.

Az ATV Offroadot fejlesztő cég, a Rainbow Studios neve azonban már ismerősen - és kellemesen - cseng néhány ember számára. (Ők követték el például a Motocross Madnesst is, amely PC-n szép sikereket ért el).

A játék neve már sejtetni engedi, milyen stílusú programról van is szó. További támpontokat nyújtanak a mellékelt képek is, de én azért elmondom szóban is, már csak a társalgás fenntartása végett is: egy érdekes járművekkel vívott terepversenyről van szó, amelyek sajátos keresztezései a krosszmotornak és a terepjáróknak. Eredményként egy aránylag könnyen kezelhető, kis súlyú, de masszív gépet kapunk. Így tehát irány a természet, ha most nem is éppen a lágy öle, lévén minél elhanyagoltabb, elhagyatottabb utakon fogunk száguldozni.

A filmszerű intro már némi képet ad arról, milyen feladatok, élmények is várnak ránk. (Érdekes, hogy a kissé ormótlannak és súlyosnak vélt jármű milyen nagyokat képes ugrani - s még egészben túl is éli a landolást...)



playstation 2

Típus	Extrém autóverseny
Kiadó	Sony Computer Entertainment
	www.scee.com/atvoffroad
Fejlesztő	Rainbow Studio
Megjelenés	2001. február 6. (NTSC)
	2001. július13. (PAL)

Miután megkaptuk a kellő hangulati bemelegítést, lássuk, milyen lehetőségeink vannak. A főmenü első pillanatra kissé puritán, s nem teljesen egyértelmű, de ezen gyorsan túltehetjük magunkat.

Újonc ATV-versenyzőként a karrierünket a Pro Carriernél kezdhetjük meg (a többi csak a gyakorlást, vagy a tét nélküli versenyeket rejti), akár több társunk részvételével is, ugyanis nincs külön multiplayer opció.

Maxxis Nationals: Az egyszerű, pontozásos alapú körverseny, különféle terepeken. Az öt indulóból kell minél jobb helyezést elérni, s a karriernél nem elég a pontszám alapján vezetni, mindig teljesíteni kell az adott pályán előírt minimum helyezést is. A pályák igen ötletgazdagok, szinte minden terep megtalálható, amit ember elképzelhet, van sivatagi, erdei, téli, sőt lehetőségünk nyílik a telihold fényénél is versenyezni.

Stadium Supercross: Lényegét tekintve ugyanaz, mint az előző, csak itt a nem a szabadban, hanem egy stadionban felépített pályán kell mindenkinél jobbnak lennünk.

Freestyle Stunt Competition: Meglepő, de roppant hangulatos versenyszám. Egy erősen barázdált terepen kell száguldoznunk, s az ugratók felhasználásával mindenféle trükkökkel kell elkápráztatnunk a nagyérdeműt, méghozzá az előre megadott idő alatt. A BMX- és a gördeszkajátékokat kedvelőknek ismerős lehet, de a többiek is gyorsan rájönnek az apróbb trükkökre - bár itt sokkal nehezebb kivitelezni az ismert figurákat. A pályarekordok elsőre igen riasztóan hatnak, de több-kevesebb gyakorlással (és az ugrás-rásegítés elsajátításával) azért talán megdönthetők lesznek.



▲ A motor és a motoros a továbbiakban külön utakat járnak

Cross Country Enduro: Ez ismét csak egy érdekes versenyszám. Adva van egy terep, ahol csak ellenőrzési pontok vannak, a köztük lévő utat nekünk magunknak kell megterveznünk még a verseny előtt. Természetesen itt is az elsőség a cél.

A karrier indításakor első lépésként meg kell alkotnunk a versenyzőnket, majd pedig a gépet. Ebből elég sok áll rendelkezésünkre, és mindössze egy olyan van, ami megnyerhető. A gépeket négy tulajdonság jellemzi, úgymint úttartás, gyorsulás, végsebesség és stabilitás. Egetverő különbségek nincsenek közöttük, elvileg mindegyikkel teljesíthetők a futamok - csak meg kell tanulnunk bánni vele. A garázs használatával finomhangolhatjuk masinánkat, hogy hozzáigazítsuk az éppen aktuális terephez.

A versenysorozat előtt mindenképpen gyakorolgassunk, hiszen nem teljesen szokványos a kezelés. Nem a gombkiosztással lesz gond, hanem a járgány kezelésével: van ugyanis van egy speciális, az ugrást segítő és megnövelő trükk. Ennek



▲ Megpróbálok "átszállni" a másik járgányra



▲ "Alone in the Dark V"

használatával áthidalhatjuk a nagyobb réseket, vagy problémásabb, bukkanósabb szakaszokat. Ezt a trükköt jól be kell gyakorolni, mert sok minden múlhat egy-egy jó ugráson. Amúgy az ember a bevezető film alapján nem is gondolná, milyen borulékonyak ezek a jószágok...

Gyakorolni nemcsak az ugrásokat javallott, hanem magukat a pályákat is, mert nincs korlát az út mellett (csak jelzéseket látunk), s kisodródni nem lesz nehéz. Ekkor vissza kell mennünk oda, ahol elhagytuk a pályát, még pedig minél gyorsabban - vagy a program tesz vissza, plusz még hozzáad egy kis büntetést is. Elég sok hajszálam bánta ezt a megoldást...

Az ellenfelek sem az intelligenciájuk miatt okozzák a legtöbb gondot, ugyanis előszeretettel ugranak a "fejünkre", amelynek egyenes folyománya részünkről a hatalmas és látványos talajfogás. A bosszantó az, hogy ha mi követünk el hasonló terrorcselekményt, a hatás ugyanaz - úgyszintén mi borulunk. A verseny közben egy másodpercnyi nyugtunk sincs, hiszen elhúzni a mezőnytől nem lehet, bármilyen profik is vagyunk, elég egy kis hiba, és már maguk mögé is utasítottak. Ez mondjuk visszafelé is igaz: ha nagyon lemaradnánk, az ellenfelek is látványos karambolokkal segítenek hátrányos helyzetünkön.

A már említett többjátékos üzemmód ugyan nem tartalmaz semmi extrát, csak a meglévőekkel gazdálkodhatunk, de ez is elég hosszú ideig biztosítja a tartalmas baráti szórakozást. A versenymódok kiválasztása után hátravan még a pilóták "megalkotása", majd indulhat a buli.

A látvány néhány pályán kissé egyszerű, de a legtöbb esetben szerencsére nem ez a jellemző (azokon is inkább a háttér az, ami hiányzik). Néhány effekt azonban igencsak hiányzik, mely azért már elvárható lenne, pl.: nem maradnak meg a keréknyomok, nem koszolódik a gépünk. A karakterek animációi viszont jópofák. Az esések sokszor igen humorosak - bár bosszantóak az eredmény szempontjából. A fény-árnyék kezelése viszont nagyon eltalált, teljesen a fényforrástól (nap, hold) függ, nem csak úgy odarajzolták őket.

A képbe valahogy nem illenek bele a hangok (Hú, ez aztán a képzavar...). A zene még elmegy, de a hanghatások már igen gyengécskék. A két domináns effekt a motorzaj és a karakterek nyögései - és ennyi. Ez nemhogy nem sok, de egyenesen siralmas. Nem hiszem, hogy olyan nehéz lenne hangmintákat válogatni egy autóversenyhez, még ha az ilyen különleges is. A legzavaróbb azonban mindenképpen az volt, hogy a levegőben repülő járgánynak nincs motorzaja - ez azért kissé durva.

Bár, lehet hogy több, kisebb-nagyobb bosszantó momentum is van a játékban, nekem mégiscsak tetszett.

Ami az első pillanatban megfogott, az a hangulata volt. Épp ott volt egy barátom, mikor nekiálltam tesztelgetni, s pár perc múlva együtt nevettünk a borulásokon, a versenyzők szerencsétlenkedésein. Tudom, hogy nem a legvérmesebb szimuláció, de talán éppen ezért szórakoztató. Mivel nem vagyok "mindenevő" autós, csak azokkal játszom huzamosabb ideig, ami tényleg megtetszik, és ez egy ilyen. Aztán ott van a többjátékos mód is, amely igen vidám pillanatokat szerezhet a résztvevőknek. Aki teheti, próbálja ki - nem is annyira a stílus, hanem a hangulat kedvéért.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Hát az biztos, hogy egy kicsit megugrott a pulzusom - de ennyire?!

▲ Egyelőre a második helyen állok a "Ki ér le gyorsabban" versenyben

▲ Én nem vegyülök a többiekkel...

▲ Ezt a bal kanyart most felülről vettem be

▲ Na ne ugrassatok már, gyerekek!

ÖSSZEFOGLALÓ

A program mindenképpen figyelemre méltó alkotás, megszórva néhány kisebb-nagyobb hibával. Ez azonban nem befolyásolja a hangulatot, amely ideig-óráig elég jól megfogja az embert. Kellemes kikapcsolódást nyújt, akár egyedül, akár társaságban játszik az ember - bár nem mindig lesz felhőtlen a boldogság, lévén igen sokszor csuklanak majd miattunk a programozók, nemkülönben szüleik.

POZITÍVUM

- A hangulata magával ragadó
- A trükkök használata nagyon ötletes
- Négyjátékos-támogatás

NEGATÍVUM

- Igen gyenge hanghatások
- Kicsit monoton egy idő után
- Nagyon kötött az útvonal

GRAFIKA	84 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	78%

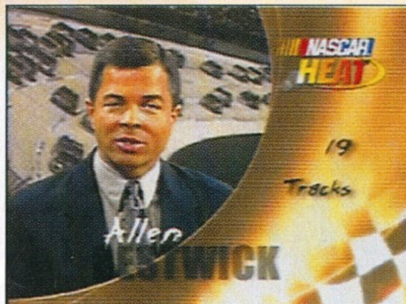
playstation 2	
Típus	Autóverseny
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Monster Games
Megjelenés	2001 június 22. (NTSC)

NASCAR HEAT

Ilyen versenyt is csak a jenkik találhattak ki!

A Nascar - mint tudjuk - az amerikaiak sportja, melyet az európaiak többnyire csak fitymáló megjegyzésekkel szoktak illetni. Azt aligha lehet vitatni, hogy ennek van valami alapja (elvégre egy F1 pilóta teljesítménye kétségtelenül figyelemreméltóbb), de az is biztos, hogy ennek a sportnak is megvan a maga bája. Az ovális pályák ugyan egyszerűek, viszont az autók ennek megfelelően iszonyú sebességre tudnak felgyorsulni, s a rendkívüli iramban még egyenesben tartani sem könnyű a járgányt. Nos, ezt a "felturbózott állapotot" bizony elég nehéz visszaadni egy játékban. A jó öreg Playstationre több NASCAR játék is készült, ám többnyire elég szegényesen néztek ki. Talán majd most, a PS2 segítségével - gondoltam, amikor elindítottam a NASCAR Heat 2002-t.

Bár a korábban megjelent NASCAR 2001-hez sajnos még nem volt szerencsém, annyit mondhatok: meglátásom szerint a NASCAR Heat az eddigi legjobb feldolgozása a sportnak - legalábbis konzolokon. Az eredeti 23 NASCAR pályákból 23 szerepel a játékban, s a legnevesebb 25 pilóta közül választhatunk - mindezek természetesen nagyfokú élethűséggel lettek reprodukálva.



▲ A szimpatikus konferanszié...



▲ Ilyen nézet is csak a játékokban van



▲ A fekete kocsival persze én voltam...

A játék üzemmódjai úgy lettek kitalálva, hogy gyakorlott NASCAR-osok és a kezdők egyaránt boldoguljanak. Hogy a közepébe vágjunk: a Beat the Heat mód eléggé hasonlít a Gran Turismo játékok jogosítványszerzésére. Itt sajátíthatjuk el az alapvető vezetési technikákat néhány konkrét feladatot teljesítve. Mondjuk csak egy kanyart kell megtennünk időre, vagy begyakoroltatják velünk a szélárnyékban való haladást, és így tovább - összesen 36 feladat. Van egyébként köztük néhány meglepő, mondhatni nem túl élethű helyzet is, mint amikor leghátulról indulva kell megnyernünk a futamot. A tanulás után aki komolyabban akar versenyezni, az megpróbálhatja a profik időeredményeit megdönteni a Race the Pro móddal. Hogy hogyan kell venni a kanyarokat, a rekord időt futó szellemkocsi mutatja. Van természetesen Single Race mód is, melynél válogathatunk mind a versenyzők, mind a pályák közül - vagyis egyetlen verseny erejéig ülhetünk a volán mögé.



A Championship móddal indíthatunk végül bajnokságot, melynek érdekessége, hogy magunk állíthatjuk be a körülményeket. Többek között hogy hány körös legyen a futam, vagy hogy mennyire legyenek komolyak az ellenfelek, s a valósághűséget is meghatározhatjuk - utóbbi a kocsi viselkedésére lesz hatással. Természetesen az Expert fokozaton jóval nagyobb esélye van, hogy a túl gyorsan vett kanyaroknál a palánknak csapódunk, valamint a szélárnyékok kihasználására is sokkal jobban oda kell figyelni

A főmenü utolsó üzemmódja a Head to head - de hát szép is volna, ha nem lenne egy versenyjátékban többjátékos mód...

A játék összképileg kielégítő, de nem több. Meg kell ugyanis állapítani, hogy a képfrissítés sebessége nem túl szapora, pedig hát hol jön egy NASCAR stadion - ahol jóformán csak a palánkokat és az utat kell "kirajzolni" - mondjuk a Gran Turismo városi pályáihoz, melynél sokkal komplexebb terepet, sokkal szebben textúrázva, gyönyörű sebességgel kezel a gép. Ahogy mondani szokás: a játék szaggat, igaz, ez jobbára csak a visszajátszásoknál feltűnő, amikor az egész mezőny egy képernyőn látható. Ezt leszámítva tetszetős a prezentáció: riporter konferálja be a versenyeket, ízléses a menürendszer, s menet közben több kameranézet választható, sőt a visszajátszásoknál még több - köztük néhány egészen különleges. Az autók dicséretes módon szépen összetörhetők, és végre egy NASCAR játék, amiben nem csak kicsúszni, de borulni is lehet. Ezzel kapcsolatban legfeljebb azt kifogásolhatjuk, hogy balesetet többnyire csak mi okozunk - az AI tehát eléggé gépies. Sebaj: legalább van mit csiszolni a játékon a 2003-as kiadáshoz...



▲ Ha esetleg nem ovális a pálya, mindjárt torlódások alakulnak ki

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A NASCAR Heat 2002 az eddigi legjobb Playstation-ös feldolgozása az amerikai szériaautók összecsapásának. A sportág rajongói bizonyára elnézik a hibáit, mert ha nem is tökéletes, azért az eredeti pályák és az összetörhető autók kellően visszaadják az igazi versenyek légkörét.

POZITÍVUM

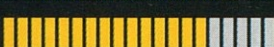
- Fokozhatóan élethű körülmények
- Klasszul törnek az autók
- Kultúrált prezentáció

NEGATÍVUM

- Túl sok autó kirajzolása meghaladja a játék képességét
- A pályák ábrázolása kissé elnagyolt

GRAFIKA  70 %

HANG  78 %

ÉRTÉK  75%





CRAZY TAXI

A (túlságosan) tökéletes átirat



playstation 2

Típus	Autós akció
Kiadó	Acclaim
	www.acclaim.com
Fejlesztő	Acclaim/Hitmaker
Megjelenés	2001 június 1. (PAL)

Nem is olyan rég legfeljebb valami viccnek vélhettük volna, hogy a Crazy Taxi megjelenik PS2-re is, és tessék: nem kellett hozzá más, csak a Sega "megváltozott üzletpolitikája", hogy a legjobb Sega játékok immáron a Sony gépére jöjjenek ki. A legjobbak közül természetesen nem maradhatott ki néhány régebbi nagyágyú sem, így történhetett, hogy a kissé már öregecske Crazy Taxinak is készült egy PS2 verziója.

Öreg játék nem vén játék: ez kiváltképp igaz erre a címre, hiszen az igazat megvallva az időközben megjelent DC-s második rész sem tudta felülmúlni az eredeti automata hangulatát. A játéktermek látogatóinak (és persze azoknak, akiknek esetleg van egy DC-s haverjuk, netán DC-jük) valószínűleg nem is kell magyarázni miről beszélünk, hiszen nincs még négy olyan vidám személyszállító kisiparos, mint a Crazy Taxi főhősei: Axel, B.D. Joe, Gena, és Gus.

Ezek egyikének bőrébe - illetve járgányába - belebújva kell egy San Franciscohoz hasonló városban "dolgoznunk", s a lehető legtöbb lóvét a legrövidebb idő belül bezsebelnünk. A taxióra sebesen pereg, de vigyázat: a játékban ez a dolog fordítva működik, azaz minél tovább bénáskodunk egy fuvarral, annál kevesebb summát akasztunk le. A pergő óra ugyanis a fogyatkozó játékidőt mutatja (elvégre mégis csak egy játéktermi játékról van szó), amihez csak akkor adódnak bónusz másodpercek, ha a legrövidebb utakat találjuk meg - legyenek azok akár népes parkokon vagy kerthelyiségeken keresztül. Arról nem is beszélve, hogy az utasok türelme véges, s ezért az is megeshet, hogy egy lyukas garas se üti a markunkat - menet közben egyszerűen kiugranak az autóból.

Tényleg mindenben az utas kedvében kell járni, s ebbe még a vezetési stílusunk is beletartozik. Ugyanis ha különböző kunsztokat sikerül kiviteleznünk, azt a kliensek extra borravalóval hálálják meg. A szép előzéseket és a parádés farolásokat egyaránt pénzzel jutalmazzák. Utóbbi kivitelezése mondjuk már kicsit problémásabb: egy bizonyos speciális mozdulatot kell bevetni.

A Crazy Taxit nem véletlenül illeti az "akciójáték" titulus: a jobb eredmény érdekében különféle "crazy" speckókat lehet bevetni. A különleges gyorsulást biztosító Crazy Dash, vagy az extra végsebességet nyújtó Limit Cut nélkül nem is nagyon lehet a legjobb taxisok ranglistájára felkerülni, s bizonyos kanyarokban jól jön a Crazy Drift is, amivel szinte helyben is megfordulhatunk.

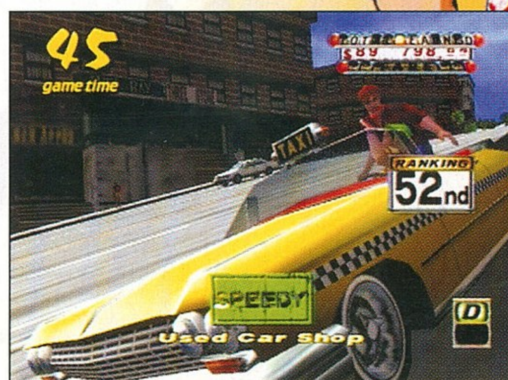
Az őrült taxizás már önmagában is fantasztikusan kitalált dolog, de a megvalósítás adja meg a játék semmihez sem fogható atmoszféráját: a város pezseg az élettől, mindenhol gyalogosok ugranak félre, napernyőket, padokat gyűjthetünk csokorba, s eközben a TV hangszórójából Offspring és Bad Religion nóták bömbölnek.

Az talán az eddig leírtakból is kiderült, hogy e sorok írója igencsak nagy rajongója ennek a becses műnek, ám a PS2 átiratról sajnos nem tudok valami nagy pátosszal nyilatkozni. A játékot egy az egyben átírták, minden textúra, minden figura ugyanúgy néz ki, ahogy anno DC-n vagy a játékteremben, ami mondjuk önmagában még nem is lenne akkora baj. A képeink is nyilván bizonyítják ezt - amit azonban azok nem tudnak láttatni, az a játék sebessége. Ki tudja, talán azt is egy az egyben írták át, és megfeledkeztek róla, hogy a PS2 egy csöppet gyorsabb gép, mint a DC. Az ember kénytelen ilyen képtelenségekre gondolni, mert a játék élvezhetetlenül gyors. De frankón: úgy rángat a kocsi ide-oda, hogy az irányíthatatlan. Az irányítás pedig amúgy sem fekszik olyan jól a PS2 L/R gombjaival, mint a DC analóg gombjaival, valamivel nehezebb a különböző trükkök időzítése - bár ez meglehet, hogy csak megszokás kérdése. Azt mindenestre leszögezhetjük, hogy bizonyos esetekben nem jó az, ha egy játékot bitről bitre írnak át.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Semmi gond: a kocsi vízálló



▲ Mint mindig: nagyon gyors voltam



▲ Nem szívesen lennék gyalogos ebben a városban...

ÖSSZEFOGLALÓ

Valószínűleg nincs olyan ember, aki képes lenne a Crazy Taxi PS2-es verziójával komolyabb eredményeket elérni, hiszen olyan reflexeket kíván tőlünk a játék, ami maximum egy computernek adatott meg. A játék ráadásul egy az egyben a DC verzió átirata: nem mondhatni, hogy sokat bíbelődtek az átültetésével.

POZITÍVUM

- Egy népes városban ámokfutni jó dolog
- Az aláfestő-zene nagyon passzol a száguldáshoz

NEGATÍVUM

- Grafikailag nem dolgoztak rá a DC-verzióra
- Játszhatatlanul gyors az iram

GRAFIKA	75 %
HANG	94 %
ÉRTÉK	**80%**



TWISTED METAL BLACK

Közveszélyes őrültek találkozója



playstation 2

Típus	Autós akció
Kiadó	Sony
	www. scene.com
Fejlesztő	Incognito Studios
Megjelenés	2001. június 20. (NTSC)

Már nem először - és valószínűleg nem is utoljára - kísérti a PlayStation rajongókat a mániákus tekintetű bohócfej, mely az évek során a Twisted Metal sorozat védjegyévé vált. Annak a sorozatnak, mely sokak szemében az etalonja az autós akciójátékoknak. Mert ahogy a reklámokon szereplő vidám pofa sugallja: jó móka bizony a Twisted Metal, legalábbis azoknak akik feketén szeretnek szórakozni... Az első rész jóformán a PlayStation megjelenésekor robbant be a köztudatba, majd egy évre rá jött a folytatás, amit még két epizód követett. Hozzá kell azonban tenni: sokan úgy gondolták, hogy a harmadik és a negyedik epizód már nem volt méltó az elődeihez - és az igazat megvallva valóban egy kissé erőltetettnek tűntek: a kocsik túlzottan reálisan viselkedtek, s ez nem illett a képbe. A kedvezőtlen változások legfőbb oka nyilvánvalóan az volt, hogy a Sony másik fejlesztőbrigád kezébe adta a projectet. Ezt azóta talán a Sony is belátta, így most, amikor a címet újra kívánták éleszteni, meggyőzték a játék eredeti alkotóit, hogy készítsék el egy még sötétebb, még intenzívebb verzióját a játéknak. Nos úgy tűnik, ez sikerült is.



▲ Highway Loop: Önmagába visszahurkolódó autópályán száguldozhatunk: elölről és hátulról egyaránt támadhatnak ránk, azaz kemény ostromra számíthat a játékos. A felnyitható hídnál nem árt figyelni.

Ami a leginkább megkülönbözteti az új epizódot az elődeitől, hogy a játéknak ezúttal részletesen kidolgozott sztorija van. Az alkotók így vélekednek: mintha a Bárányok Hallgatnak találkozna a Hetedikkel - a játékban szereplő figurák eszelősebbek, mint valaha. A történet egy elmegyógyintézetből, a Feketemező Klinikáról indul: ennek prominens lakói alkotják a játék szereplőit. A tizennégy választható karakter némelyike gyilkosság miatt élvezi az intézet "vendégszeretetét", de olyan is van, aki egyszerűen csak pszichotikus, és egy jópáran ismeretlen okokból kerültek be a szórásba, mely okokra a játék során derül fény.

A játékszabályok egyszerűek: Calypso - akit



▲ Freeway: Nagyvárosi autópályán küzdhetünk, melyen pezseg az élet. Rámpákon keresztül a megyei kórház felső szintjeire ugorhatunk át, illetve átszökkenhetünk helyi stadionba is. A civil forgalmat kikerülhetjük, avagy félre is söpörhetjük.

az alkotók valami olyasféle figurának szántak, mint a Bárányok Hallgatnak Hannibalja - azt ígéri a diliház lakóinak, bármilyen kérésüket teljesíti, amit csak akarnak. Feltéve persze, ha túlélik a Twisted Metal autós bajnokságot, aminek viszont csak egy nyertese lehet - a többiek osztályrésze a halál.

Annak okát, hogy a játékot miért csak 18 éven felüliek játszhatják, már a karakterválasztás képernyőjén láthatjuk. Igazán hatásos, ahogy eltávolodik a kamera a válogatottan ocsmány pofákról, melyek egyike épp kifigyel a szélvédőn - merthogy úgy van az egész megoldva, mintha csata közben lennének "lencsevégre kapva" a versenyzők. Az idétlen fazonokhoz idétlen történetek társulnak: a mániákus prédikátor a lelkét akarja



▲ Suburbs: Nagyvárosi öreg házak, többek között egy diliházzal: ez a külváros, ahol gyalogosokra, civil forgalomra is számíthatunk. Az áruházba extra cuccokért törhetünk be, viszont a vihar villámaitól óvakodnunk kell.



▲ Sky Scrapers: Falak és korlátok híján felhőkarcolók tetején autózni nem kis kockázat. Elég kicsit gyorsabban vezetni vagy rossz időben találatot kapni, s az ember máris zuhan a mélybe. Az elhagyatott templom és a lezuhant jumbo jet átkutatandó!



▲ Junkyard: A roncstelepen továbbfolyik a munka a csaták ellenére, úgyhogy a zúzógépek könnyedén véget vethetnek a figyelmetlen versenyző életének. (Az Enviromental fegyverhez a körözö gép a "kulcs".)





BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Twisted Metal Black		
Smuggler's Run	01/08	82%
Motor Mayhem	-	-



▲ Downtown: A toronyházak miatt a belvárosban elég átláthatatlan a harctér, így az eltévedt rakétákkal és golyókkal könnyen a civil áldozatok számát gyarapíthatjuk. Érdekes módon az R&D vegyi művek az üzleti negyed közepén a csatornába ömleszti a veszélyes anyagait.

megmenteni, a szerelmi csalódást szenvedett kislány az egész világon bosszút kíván állni, és így tovább. Hogy melyik karakter szimpatikus, azt persze jobbára a járgányuk fogja eldönteni. Robosztus kamiontól kezdve a gyors ám törékeny oldalkocsis motorig minden van, s mindegyik állig fel van fegyverezve, meg természetesen mindegyik szereplőnek saját specialitása is van. A pap például a követőit tudja katapultálni, mire azok egy öngyilkos merényletet hajtanak végre a célpontra felkapaszkodva...

A sztorin kívül a játékmenetre is nagy hangsúlyt fektettek. Hogy ne csak újabb és újabb kocsikat kelljen kinyírni, az ellenfelek számát nem vitték túlzásba, hanem inkább azok tudásán csiszoltak kicsit: keményen támadnak, ám menekülnek is, ha kell. A játék sztori módjában sorban mehetünk az arénákon - illetve kezdetben még válogathatunk alternatívák között - míg elérünk a főellenséghez, s persze eközben az adott karakter története tovább bonyolódik. Természetesen ez csak az egyik üzemmód. A challenge módban a már megnyitott pályákon küzdhetünk tetszőleges számú (max. 8) ellenféllel, az endurance módban a túlélőképességünket tehetjük próbára, és magától értetődően van multiplayer mód is max 4 játékossal. Sőt van kooperatív sztori mód is!

A PS2 hardverével a játék elfajzott tervezői szemlátomást kiélhették magukat, s jóval szabadabb utat engedhettek a rombolásnak, mint korábban. Hogy minél látványosabban gyilkolhassunk, a terepen felvehető fegyverek skálája igen széles: még a helyszíneknek is van speckó fegyverük. A fegyverek három csoportra oszthatók. Először is egyszerű fegyverek, amik lépten-nyomon találhatunk az arénában: ilyen például a pattogó korong, avagy többféle rakéta is létezik. Ezeket a színük alapján azonosíthatjuk be, mielőtt felvennénk őket. Érdekesebbek viszont a véletlenszerűen felvehető komolyabb fegyverek, melyek kezeléséhez nagy gyakorlat szükséges, de a végeredmény annál biztatóbb. Mint például a műholdas fegyver, mely három rakétát lő fel az égbe, amit követően egy célkör jelenik meg a kocsi előtt, s amikor a célkör pirosra vált, a rakéták becsapódnak - de mindezt a tűzgombbal meg is siettethetjük. Végül a támadások harmadik csoportjába az energiafegyverek tartoznak, melyeket különböző gombkombinációkkal lehet előhozni, és mint a gyűjtőnevük is mutatja, energiát fogyasztanak. A segítségükkel többek között láthatatlanná válhatunk, ugrathatunk vagy épp fagyaszthatunk.

A Twisted Metal: Black egyik legfőbb erénye, hogy az arénák többnyire igencsak méretesek, merőben eltérő taktikát kívánnak, és nagyon interaktívak. Sokszor intenzív civil forgalomra számíthatunk, s nem csak ezeket irthatjuk pluszban, hanem menet közben például fákat döntögethetünk ki avagy épületeket rombolhatunk le - nem is szólva a fondorlatosan megnyitható titkos járatokról/rejtekhelyekről. Próbáljuk csak felrobbantani a vegyi gyár hatalmas tartályait!

A játék sátáni atmoszférája nem csekély mértékben a grafikusok munkájának is köszönhető. A külvárosi helyszínen az égen úszó hatalmas sötét gomolyag szór villámokat, amikor börtönhajón utazunk, hatalmas hullámok csapnak fel a fedélzetre, máshol meg jól néz ki például a szakadó eső is, melynek cseppjeit külön megvilágítja a fényszórónk csóvája. A textúrák néhol ugyan elnagyoltak, viszont a játék folyamatosan tartja a 60 fps sebességet! A "túlvilági" zene, visszhangzó szirénák szintén sokat segítenek az akció átélésében. Úgy tűnik tehát, hogy a Twisted Metal ismét a régi fényében csillog. Vagy inkább feketéllik? Ahogy tetszik...

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Snowy Roads: Ez az apró, téli helyszín eléggé kiszámíthatatlan: egy rossz forduló után már bukfencezünk is le a hegyről. Ráadásul a hó teljesen lecsökkenti a látóterünket, a szűk átjárók pedig egybesűrítik a versenyzőket.



▲ Prison Passage: Ez a helyszín egy jókora hajó belsejéből indul, mely épp egy börtönsziget felé tart. Minthogy a terep elég terjedelmes, nem árt átkutatni. Ja és vigyázat: a szigetről korábban még senki sem távozott.



▲ Drive-in movie: Egy régi autós mozi szolgáltatja a helyszínt ezen a csatatéren. Jókora nyílt terep: tökéletes a harchoz. Csak nehogy elmulasszuk a film Happy Endjét...

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha felfegyverzett autókkal kell gyilkolászni, az PlayStation-ös berkekben már eddig is egyet jelentett a Twisted Metallal. A PS2-es változat szerencsére csak öregbíti a cím hírnevét, mely az utóbbi években kissé megkopni látszott.

POZITÍVUM

- Szétrombolható, klassz arénák
- Érdekfeszítő sztori mód
- Különleges fegyverek

NEGATÍVUM

- A különféle üzemmódok és fegyverek ellenére a gyilok idővel monotonná válik

GRAFIKA	87 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	90%



playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	3DO
	www.3doeurope.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. április (PAL)

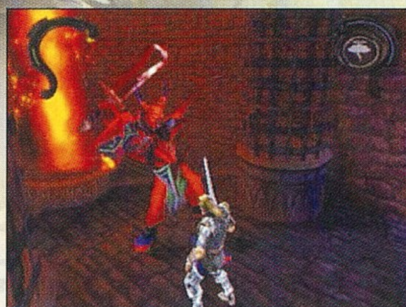
Veszélytelen harcosok

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Az április a cégek életében egyet jelent a nagytakarítással, ekkor kiáltják büszkén a világba (rosszabb esetben persze igyekeznek suttogóra fogni a dolgot), hogy egész éves működésükkel milyen hatalmas sikereket értek el, és nagy vonalakban előirányozzák a következő egyéves terv tennivalóit. Idén a 3DO-nál meglehetősen fagyos hangulatban telhetett a pénzügyi mérleg összeállítása, köszönhetően főként annak, hogy sikerült mérhetetlen összegeket beleölni különféle Army Men-programok reklámjaiba, a kész produkciók viszont oltárit buktak a piacon. A cég tulajdonosai balhéztak, a legvesztességesebb projektek vezetői mentek (a cég az emberek 20%át bocsátotta el), egyébként meg mindenki fogadkozott, hogy ezután a fiaskónak tekinthető év után minőségi játékokkal térnek vissza. Ennek jegyében büszkén adták ki az új felfogás érájában készült első alkotást, a Warriors of Might and Magic PS2-es verzióját.

A játék PSX-es változatát februári számunkban már teszteltük, és az is elég tűrhetően muzsikált - 79%-ot kapott. A cég fantáziadús PR-osai a játékot okosan "tömény középkori mészárlás" illetve "brutális fantasy közelharci akció" szlogenekkel kínálták, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy hősünkkel sorban le kell verni a szemből érkező szörnyek szinte végtelen ármádiáit, miközben az agyat túlságosan meg nem terhelő logikai feladványokat oldunk meg, á la Deathtrap Dungeon. A fantasyrajongók ebből akár jóra is következtethetnének (bár a DD nem volt valami nagy eresztés), hiszen egy jó harc- és fejlődési rendszerrel megspékelt, fordulatos (vagy ha már itt tartunk, legalább valamilyen) történettel ellátott, változatos "középkori mészárlás" sokakat a tévé elé kötne.





▲ Ahogy nézem itt hamarosan nagyon megvernek



▲ Kockás has, fekete álarc, tüzes kard - mi más kell egy jó bulihoz?

Sajnos a Warriors készítői meglehetősen nagy ívben tojtak a nép ilyetén kívánságaira, és egy végtelenségig leegyszerűsített játékot alkottak. Vegyük elsőként a "brutális közelharci akció" kategóriába tartozó játékok egyik legfontosabb elemét: a harcot. Ha már a programot sikerült ilyen típusba besorolniuk, azt hiszem joggal vártuk el, hogy egy jól sikerült, változatos küzdelmek lebonyolítására alkalmas rendszert alkotnak. Ezzel szemben mit kaptunk? Egy olyan rendszert, amit igen nehéz lett volna tovább egyszerűsíteni: befogjuk az ellenfelet (hja, kérem, a Zelda még itt is visszaköszön), odamegyünk az arcához, és megütjük. Ha esetleg élve megúszta, akkor visszasuhint a drága, tehát ilyenkor célszerű megnyomni a védekezés gombját. Ezután újra mi jövünk, és ezt kell ismételgetnünk szörnyhaltáig. Ha belejövünk a ritmusba (suhintás-kivár-védekezés, suhintás-kivár-védekezés...), akkor oda sem kell néznünk, és a legtöbb lényt különösebb megerőltetés nélkül le tudjuk verni.

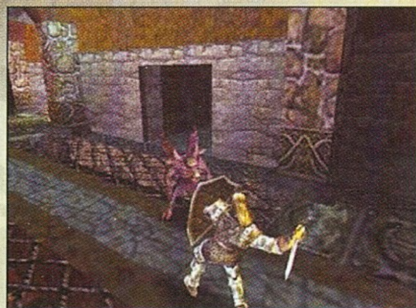
A történet is hasonló mélységekig van kidolgozva. Adva van egy halálra ítélt, ámde jósággal és emberszeretettel csurig levő barbár hős, akinek valamilyen okból egy mazo-álarc van a fejére húzva, illetve van egy gonosz varázslónő, aki természetesen a világ meghódításán fáradozik. Az érdekek ellentétesek, a szereplők egymásnak feszülnek, és nekünk kilenc óriási labirintust kell bejárnunk, amíg őbosziságát is hókon csaphatjuk. Fordulatok a történetben nincsenek, a karakteres - vagy legalább megjegyezhető - szereplők hiányoznak, a háttérről megtudott információk és poénok összesített száma: zérus. Gratula! A játék készítői mindenhol hangsúlyozzák, hogy a Warriors igen nagy részben RPG is, és ezt némi fenntartásokkal el is fogadtuk. Amikor szintet lépünk (ez mindig egy-egy főellenség lemészárlása után következik be, nem XP-t kell gyűjtögetni), négy tulajdonság között oszthatunk el pontokat. Fura módon Stallonét megszégyenítő izmokkal rendelkező hősünk gyorstüzelő tűzlabdaeregetőként varázsol mindenfélét (általában olyat, hogy fájjon); az újabb és újabb varázslatokat a földön fekvő könyvekből tanulhatjuk meg. A fejlődési rendszerrel még nem is lenne nagy gond, ha legalább egyetlen aprócska újdonsággal is találkoznánk a játékmenetben vagy a történetben, de sajna minden a



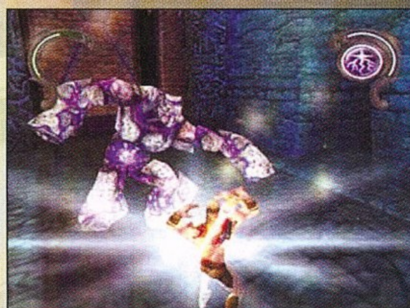
▲ Boci, boci tarka, van szarva s nagy bárdja







▲ Mindjárt megmutatjuk a szárnyas zombinak, hogy ő nem egy életképes konstrukció



▲ Kőből lettél, porrá leszel



▲ Szégyen a futás, de itt és most hasznos lenne



▲ A 21. Század találmánya: a varázsatképes barbár

lehető legismertebb kliséken alapul. A hordókban mindig kincs lapul, egyes kapcsolókat csak akkor lehet lenyomni, ha már minden szörnyet kiirtottunk a teremből, és itt is feltűnnek a zsákutcák végébe elhelyezett kincsesládák.

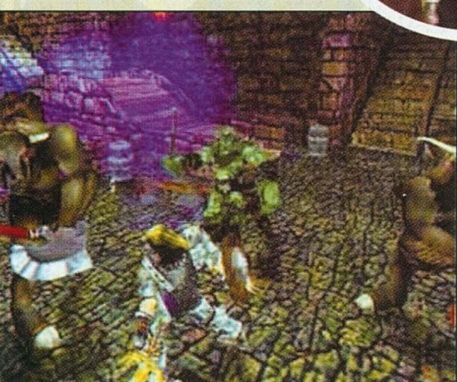
Mivel pár hónap alatt nem lehet csodát csinálni, nem gondoltuk, hogy alapjaiban változik meg a játék, hiszen a fenti dolgok már a PSX-verzióban is megjelentek - viszont annak igencsak örültünk volna, ha legalább a látványvilágban lényeges változások következtek volna be (elvégre a PS2 hardvere nagyságrendekkel többet tud, mint elődje). Legnagyobb sajnálatunkra ez egyáltalán nem így történt, és ez teljesen elrontotta a játékot. A játék fent említett egyszerűsége egymagában még nem lenne akadálya annak, hogy a Warriors egy élvezetes játék legyen; például ha pár perc játék felérne egy vizuális orgazmussal, akkor mindenki megbocsátaná a játékmenet hiányosságait. Dacára annak, hogy a fejlesztők mindenhol áradoznak arról, hogy milyen különleges effekteket raktak a játékba, nem sok ilyet találunk (persze ezt az imádatot nem szabad felróni nekik, elvégre ez a dolguk). A játék dobozára ráírták, hogy élethű fény- és árnyékhatások kísérik minden mozdulatunkat, ami meglehetősen nagy csúsztatás; sokkal pontosabb leírás lenne az, hogy élethű hatások NEM kísérik mozgásunkat. Még hősünknek, Allaronnak sincs árnyéka, a narancsszínben lobogó fáklyák szép zöld színnel világítják meg a környéket (ezt az "effektet" a biztonság kedvéért több téven is ellenőriztük). Még az elviselhető kategóriába tartozik a karakterünk által minden lépésnél kavart profelhő, csak azt mondja már meg valaki, hogy ezt térdig a vízben miért adja elő barbárunk?! A pontot az i-re az teszi föl, hogy a kevés poligonnal, és elmaszatolt textúrákkal teli fedett pályákat szaggatva rajzolja ki a gép, ami persze nem a PS2-t minősíti, hanem a programozókat.



Megér egy külön misét az irányítás is, rögtön celebrálunk is: már az sem semmi, hogy egy ilyen akciójáték minden (!) gombot használ a kontrolleren, de az már tényleg katasztrofális, ahogy a kamerakezelést "megoldották". A kamera ugyanis csak nagy vonalakban követi mozgásunkat, ha befordulunk egy sarkon (pályatervezésnél valószínűleg az volt az ukáz, hogy csak 90°-os fordulókat lehet használni), akkor az új járatból semmit nem lehet látni addig, amíg a jobb oldali analóg karral utánaigazítunk - ez az idő pont elég arra, hogy rosszcsont játszótársaink leverjék minden HP-nket.

Sajnos a Warriors nem úgy sült el, ahogy azt vártuk, a közepes játéknak a gyenge grafika és a borzalmas irányítás adja meg a kegyelemdöfést. Remélhetőleg ezzel a fejezettel befejeződött - legalább egy kis időre - a Might & Magic játékok "tombraideresítése".

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Körben áll egy barbárka

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki a Warriors hatására a képernyő elé "szegeződik", azt játék alatt valószínűleg ácsok vették kezelésbe. A 3DO megint csúnyán mellényúlt - ez már nem az első eset, ideje lenne náluk egy tényleges koncepcióváltásnak, és élvezetes játékokat kellene gyártaniuk. Reméljük észreveszik, hogy mi a helyzet (bár a híreink között szereplő GoDai nem ezt támasztja alá), de főként azt, hogy a fantasztikusnak ígérkező Heroes of Might and Magic 4-et átírják konzolra.

POZITÍVUM

- Nagyon hosszú
- Legalább halovány RPG-elemek vannak benne

NEGATÍVUM

- Szinte nincs is története
- Gyenge technológiai megvalósítás
- A mesterséges intelligencia igen ostoba

GRAFIKA	48 %
HANG	77 %
ÉRTÉK	67 %



is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!

Windows alá –
csakhogy ez az
változat már i
scriptmotor

VOGEL

Magyarítsunk alkalmazásokat!

playstation · nintendo 64 · dreamcast · playstation 2

644 Ft

Műszaki Magazin

Fókuszban

PLAYTIPP



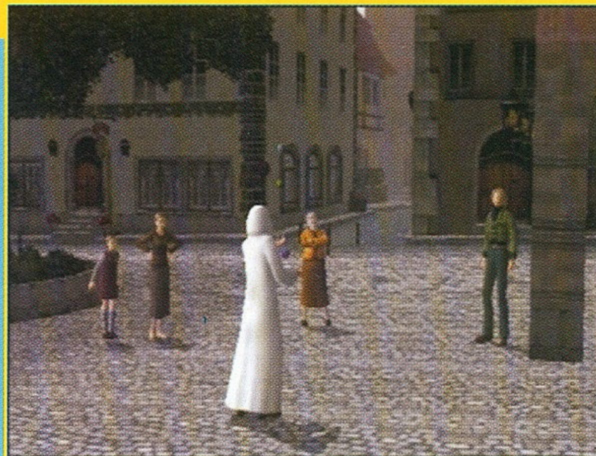
Tartalom





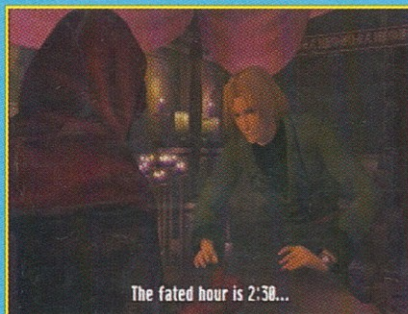
SHADOW OF MEMORIES

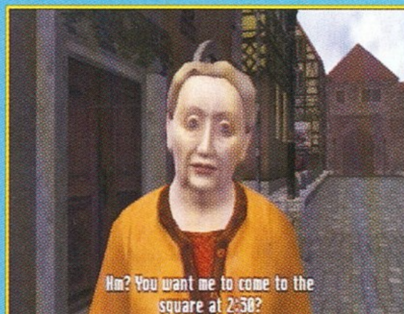
Prológus - a végzetes óra: 14:30



A prológusban megismerkedhetünk jótevőnkkel (vagy legalábbis a hangjával), aki feltámasztja meggyilkolt hősünket, s akitől megkapjuk a Digipadet. A "túlvilágról" visszatérvén Dana, a pincérlány ébresztget minket. Sietnünk kell, ugyanis 30 perc múlva újra egy kés fúródik a hátunkba. A jelenben két fontosabb dolgot tehetünk: kérünk egy régi térképet a városházán, és meglátogatjuk a jósnőt. A jósnőtől tudjuk meg pontosan a halálunk óráját, mely beszélgetést követően egy lehetséges idősík jelenik meg a Digipaden. Először mindössze fél órát utazhatunk visszafelé, ugyanis az a feladat, hogy a gyilkossági kísérlet időpontjában emberek között legyünk, s ehhez egy kisebb tömeget kell összecsődítenünk. Egy öregasszonyt kérhetünk meg, hogy menjen 14:30-ra a térre, aztán egy kislányt küldhetünk ugyanoda, aki épp az anyját keresi, végül a kislány anyjának szólhatunk. Visszatérve a saját időnkbe mi is menjünk a térre: talán pont a sok bámészkodó miatt megjelenik egy zsonglőr. Magunk is gyönyörködjünk a mutatványban, s így a hátunk mögött settenkedő árny végül meggondolja magát.

Kiegészítő szálak: a százalékok kedvéért beszéljünk mindenkivel többször, minden új helyzetben újra, azon kívül haljunk meg néhányszor - ezeket egyébként mindegyik fejezetnél el lehet mondani.



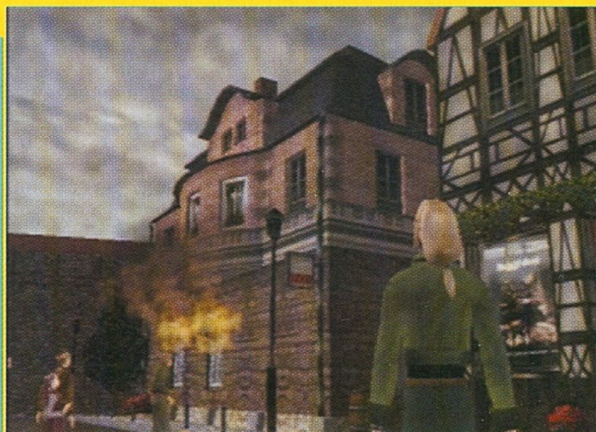


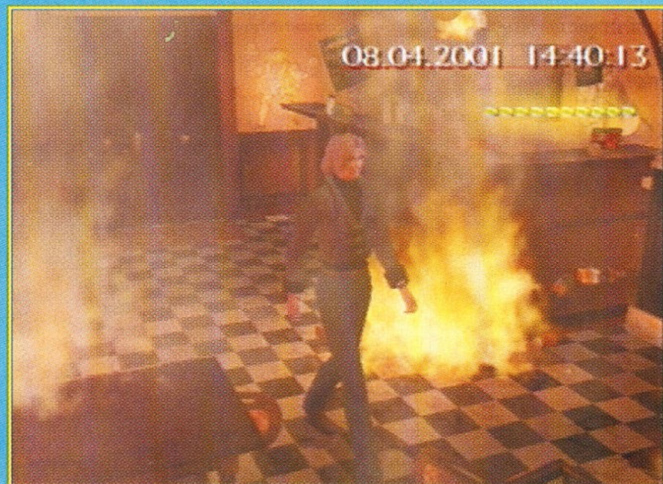


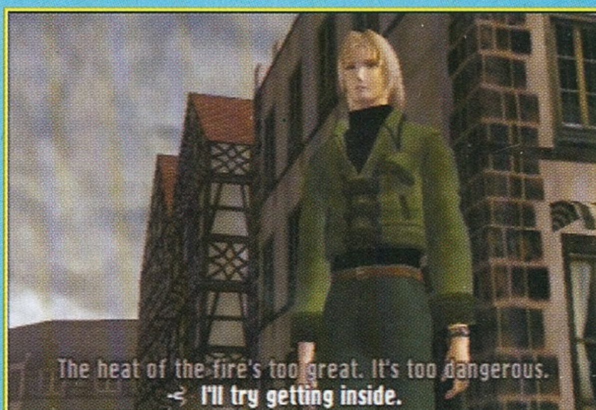
1. fejezet - A végzetes óra: 15:00

Ismét tudakozódhatunk a sorsunk felől, majd keressük fel az égő bárt, és vállalkozzunk az elkeseredett gyerek nagyapjának a kimentésére. A hősködés mondjuk látszólag felesleges, de hát a halál nekünk ugyebár nem árt meg. Újraéledve térjünk vissza abba az időbe, amikor még nem lángolt a ház, és járjuk körül a gyújtogatót keresve...

Kiegészítő szálak: Nem muszáj mindjárt az égő házba rohannunk. Mentegetőzzünk, hogy túl nagy a hő, és menjünk vissza a térre, ahol a mutatványos egy tojást dob nekünk, benne egy üzenettel, majd eltűnik. Egy vaslemez (?) kéne neki. Ha meg akarjuk szerezni, a "tűzoltáskor" 14:45 után menjünk a múltba, mire a bár belsejében lyukadunk ki. A tulajjal való beszélgetés után térjünk hozzá vissza és cseréljük el a tojásunkat egy palacsintasütőre.

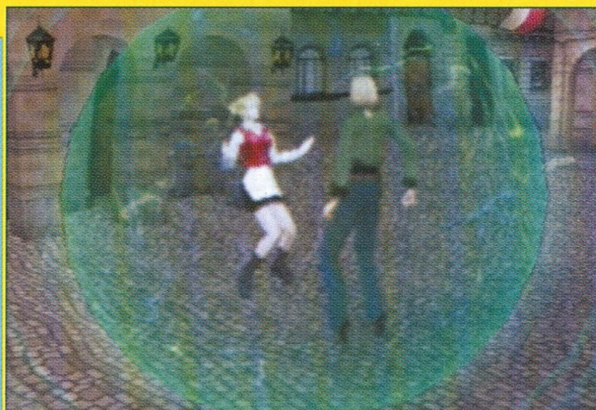


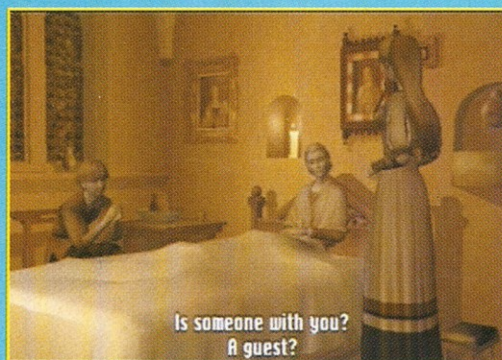




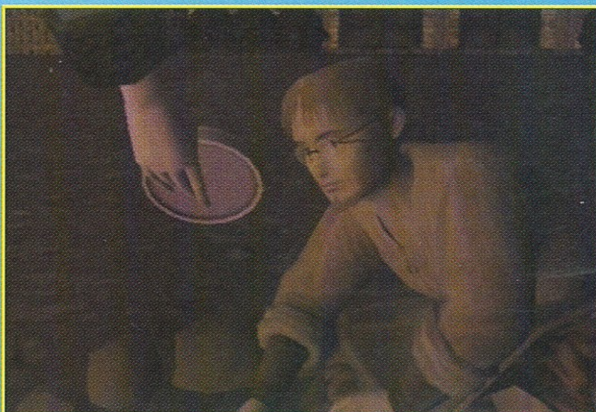
2. fejezet - A végzetes óra: 15:30

Ismét találkozunk Danával, aki egy piros ékkövet akar visszaadni nekünk, csak hát az nem Eike-é. Nem úgy az öngyújtója, amit valóban a kávézóban felejtett. E kis intermezzo közben a hatalmas fa takarásából ismét támad a gyilkos...
Az újraéledés után a beszélgetés közben vissza kell térnünk az 1580-as évbe, s eközben véletlenül Danát is magunkkal szippantjuk. A kíváncsiskodó népet ijesszük el a mobiltelefonunkkal, majd kísérjük haza a csinos Margaretet: ekkor megismerkedhetünk az öccsével, Hugoval, és az anyjával Helenaval, aki nagyon beteg, és megtudhatjuk, hogy a családfő alkimista. Az ismerkedés után beszéljünk a fát ültető emberrel a téren, majd keressük fel a hentest a régi térkép alapján, ahonnan vigyük el a létrát. A földesúr várának kapuja zárva van, de ott ácsorog egy srác, akivel beszéljünk, s beenged minket az udvarba a képeslapunkért cserébe. Bent támasszuk a létrát a bejárathoz, és vegyük le a címert, amit felmutatva parancsoljuk meg a főtéren a fickónak, hogy faültetés helyett inkább virágokkal vagy egy szoborral díszítse a teret...





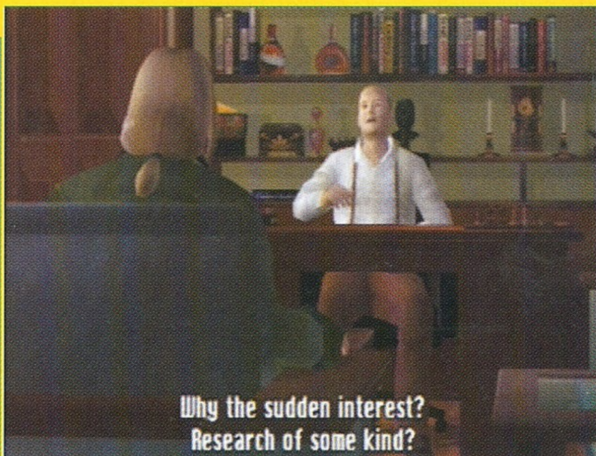
Kiegészítő szálak: itt is egy párszor meghalhatunk a fa alatt, azon kívül minden középkori embert, például a ketrecbe zárt lányt is megijeszthetjük a telefonnal és az öngyújtóval, és a címert is mutogathatjuk.

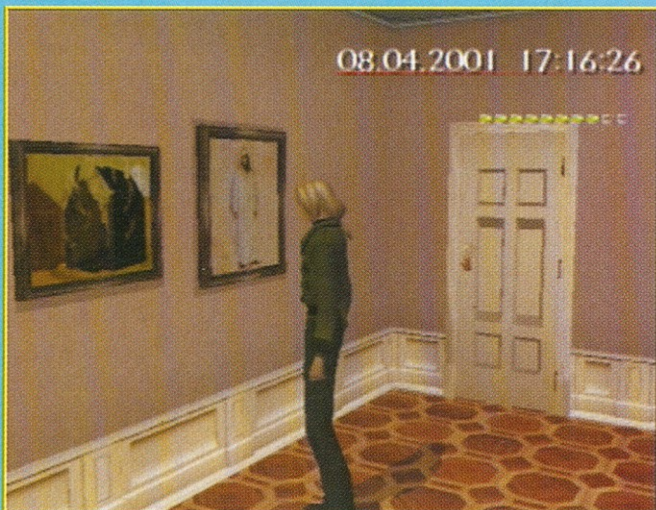


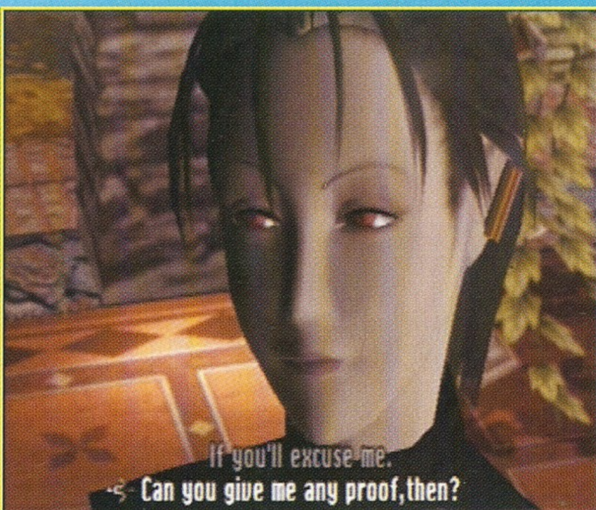
3. fejezet - A végzetes óra: 17:50

Ezúttal egy váza esik hősünk fejére, tehát ezt kéne elkerülni. Egy telefonhívással kezdődik az egész: Mr. Eckart, hősünk barátja telefonál, aki a régi uradalomból átépített múzeum igazgatója. Az irodájában találjuk. Eike az alkímiáról kérdezi, mire kapunk tőle egy könyvet bizonyos Dr. Wagnertől. Kifele menet nézzük meg a képtárban Karl Franssen festményeit. Innen távozván elsőként ölt testet előttünk Homunculus, a "jótevőnk", aki amúgy a piros követ szeretné megszerezni rajtunk keresztül. Bizonyíttassuk be vele az erejét: ezzel 1979-be küld minket, amikor Mr. Eckartnak kislánya született. Ott kimerül a Digipad - egyszerűen csak fel kell tölteni. Ismét a jelenben kérdezzük Mr. Eckartot a lányáról. Állítólag a feleségével együtt megölték még a születése után...

Mellékszálak: megint csak beszélgessünk mindenkivel, azonkívül késhetünk a múzeumból (ez esetben Mr. Eckart néhányszor ránk csörög). Egyébiránt meghalhatunk úgy is, ha figyelmen kívül hagyjuk Homunculust.



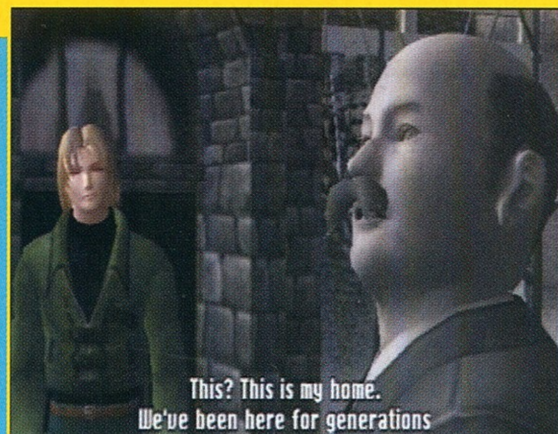




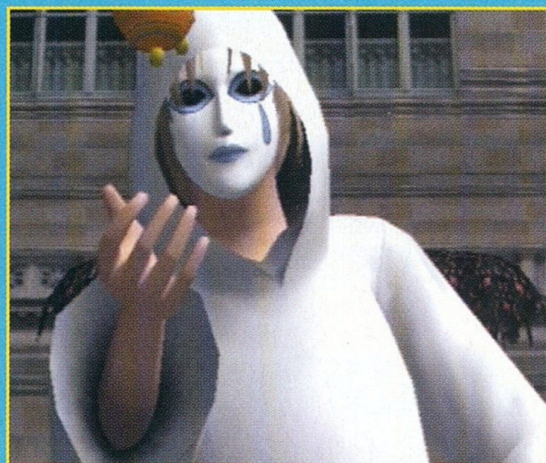
4. fejezet – A végzetes óra: 20:00

Ha az első fejezetben megszereztük a palacsintasütőt, ezt a fejezetet egyszerűen átugorhatjuk: mindössze páncélnak kell használnunk az edényt, mielőtt még leszúrnának minket. Persze ez így nem sok százalékkal kecsegtető megoldás.
Egyéb esetben itt Eike egy régi fényképet talál a könyvben (előbb persze szokás szerint leszúrják), amin egy úr és egy kislány van egy babával, no meg a már látott mutatványos - bár utóbbi csak akkor, ha a tojásos kalandon átmentünk korábban. Ennek megfelelően 1902-be utazhatunk, a fényképen látható Alfred Brumhoz, akit Eike a múzeum alkalmazottjának néz, holott akkor még nem is létezett a múzeum. Ezzel az ártatlan elszólással születik a múzeum ötlete, s rögtön hívatják is a fotóst, hogy emlékül levegye a ház eredeti állapotát. Ha nincs még "páncélunk", ekkor szerezhetünk. Vagy a fotós félig leszakadt cégérét téphetjük le, vagy a fura ruhát felöltve felvehetjük a kis Sibylla tojását, és azzal üzenünk a jövőben - lásd az 1. fejezetben. A fémtárgyat azután egyszerűen csak használni kell a megfelelő időben.

Mellékszálak: A jelenben és a múltban is szétnézhetünk jópár helyen.

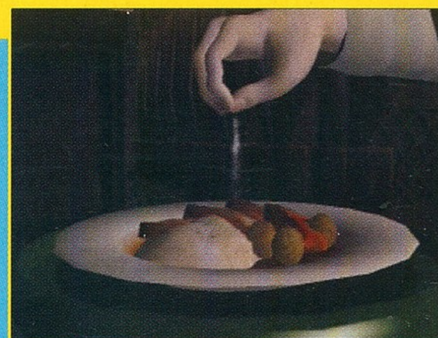


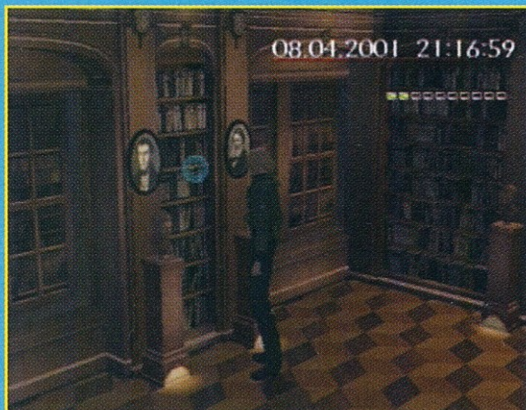


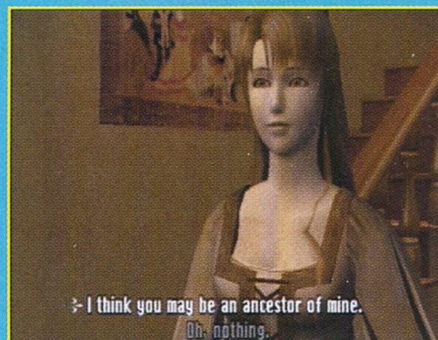


5. fejezet - A végzetes óra: 22:30

Eike megéhezett, ezért az ételbárba megyünk az éhségét csillapítani. Míg a kaja készül, a könyvből sok minden kiderül: a korábban látott piros kő, az ún. Filozófuskő az alapja Homunculusnak, a mesterséges lénynek, de az élet elixírjét is ugyanabból lehet előállítani. Hősünk a ház specialitását kapja, "jóakarónknak" hála jó sok méreggel, ellenszer nélkül. Majd Homunculusszal találkozik, aki sejteti, hogy Dr. Wagner lánya netán az egyik őse Eikenek. Feltámadásunk után egy receptre lenne szükségünk. Menjünk vissza 1902-be, ahol az uraság nem tud határozni, mi legyen a ház: múzeum vagy inkább könyvtár. (Ha kihagytuk az előző fejezetet, előbb végig kell csinálnunk a fényképezkedést.) A könyvtárat javasoljuk, majd visszatérve a jelenben kölcsönözzük ki a számunkra szükséges receptet tartalmazó művet: rögtön a bejárat után, a dupla ajtó mögötti teremben találjuk. Az ellenanyag azonban csak egy másik korban létezik: utazzunk vissza 1584-be. Négy év telt el Margarete és a többiek életében, de a legrosszabb az, hogy a házukat romokban találjuk. Hozzunk húst a hentestől, és adjuk a házat őrző kutyának, majd nézzünk szét odabent. A romok között látjuk egy pillanatra Homunculust, de az nem ismer meg minket... A földön hever a labor kulcsa, azzal utazzunk 1582-be, és nyissunk be Dr. Wagner laboratóriumába. A barátságtalan öreg megbíz minket a Filozófuskő megszerzésével, majd egy hosszú sétára indulhatunk Margaretevel, aminek a felénél mintha Dana tűnne fel az egyik utcában... (Ha még nem olvastuk a könyvet, akkor itt visszamehetünk Dr. Wagnerrel beszélgetni.) Visszatérve a házba a legfontosabb döntésünket kell meghoznunk: elárulja-e Eike, hogy sejtése szerint Margarete az egyik őse? A válasz a végkifejletre lesz hatással. A hosszú közjáték végén megkapjuk az ellenmérget, valamint egy fésűt is Margaretétől. Gyógyítsuk magunkat a jelenkorban.







Mellékszálak: Brum lánya, Sibylla végtelenül unatkozik, ezért szeretne valami háziállatot. A jelenkorban Mr. Eckartnak van egy csomó cicája, úgyhogy tehetünk felé egy kitérőt a könyvtárban. Amúgy a szokásos mindenkivel beszélni, mindenhol vacakolni szisztémán kívül itt az nyom sokat a latban, hogy ekkor történjenek meg az 1902-es év eseményei.



6. fejezet - A végzetes óra: 23:30

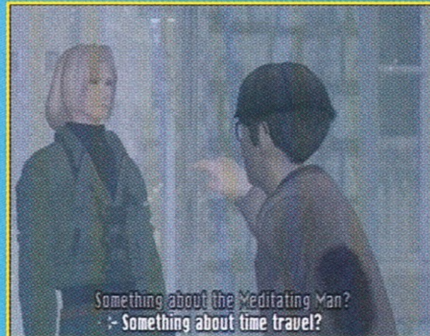


Az egyik legrövidebb fejezet következik. Amikor '79-be mentünk vissza, látta az időutazást egy Oleg nevű, feltörekvő filmrendező, és most neki kéne inspirációval szolgálnunk 1980-ban - miután autóbaleset áldozatává váltunk, s megint utaznunk kell. Természetesen a saját történetünket mondjuk el neki (time travel, cause of his own death) - a végén mindegy, hogy szerelmi történetet vagy thrillert javasolunk. Így elég sokan lesznek az utcán a jelenkorban a plakátnál, s nem tudnak minket elgázolni. Olegtől egyébként kapunk egy különleges tojást, aminek a bártulajdonos fazonnál vehetjük hasznát, vagy Mr. Eckarttal beszélhetünk róla.

Mellékszálak: Itt van talán a legtöbb érdekes dolog, úgyhogy ne menjünk vissza a jelenbe azonnal! Helyette inkább menjünk a D-i kapu felé a Hauptstrassén. Így láthatjuk, amint Homunculus elrabolja Mr. Eckart gyerekét, és megöli a feleségét. A tragédia után térjünk vissza a gyilkosság előtti időpontban, noha több szerencsével nem járunk: Miriam nem hallgat hősünkre, s még ráadásul Eikét gyanúsítják később.



Kénytelenek vagyunk a jelenbe visszamenni - közben még Homunculus kérdőre is von minket, miért avatkozunk be mások végzetébe. Ennek ellenére ismét térjünk vissza, és ne hagyjuk, hogy Miriam meglógjon előlünk. Bár a gyereket nem tudjuk visszaszerezni, de legalább az asszony életben marad. Utána beszéljünk Eckarttal és a dagadttal, majd távozzunk a jelenbe. Ezenkívül sok százalékot gyűjthetünk be azzal is, ha halálozások révén végigpróbáljuk a gyengébb filmötleteket, illetve azok plakátjait is.



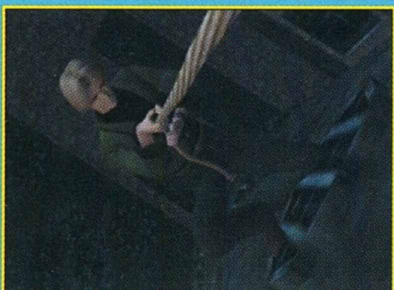
7. fejezet - A végzetes óra: 01:30



Mr. Eckart hívására a vártoronyba megyünk, ahol valaki ránk zárja az ajtót, fentről pedig a szabadesést gyakorolják. Ezúttal elkaphatjuk a gyilkost, hiszen az épületen belül támadt. Túljárva az eszén egy biztonsági kötelet kéne bekészíteni. Menjünk vissza az előző nap éjszakájához. A torony ajtaját sajnos zárva találjuk, a kulcs ellopásával azonban korábban már megvádolt minket Sybilla. Gondoskodjunk róla, hogy valóban ott legyünk 1902-ben, és elemeljük. A toronyban heverő kötelet is 1902-ben kell felvennünk, mert akkor még újszerű állapotban van: hogy közben ne találkozzunk önmagunkkal, húzódjunk be mondjuk a WC-be. A bűntényt megelőző este kössük fel a toronyba a kötelet, majd a jelenben ne felejtsük el megragadni a végét, mielőtt a gyilkos akcióba lépne. Lám a gyilkos Mr. Eckart volt - bár valójában csak ő is áldozat: megszarolta az igazi bűnös...



Mellékszálak: attól függően, hogy megmentettük-e Miriamot, másképp alakul a végkifejlet. Százalékokat itt úgy gyűjthetünk, ha néhányszor elpatkolunk, többek közt az elöregedett kötél miatt.

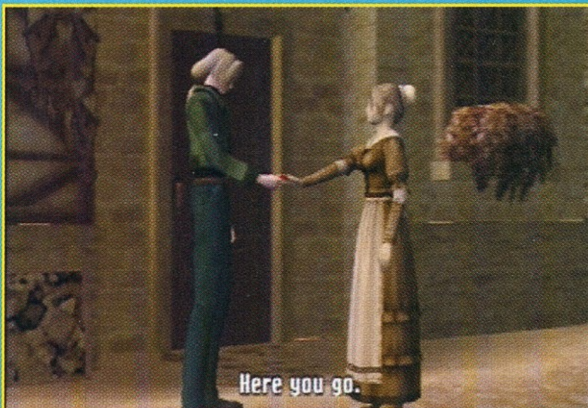


8. fejezet - A végzetes óra: 04:30

A múzeumban Eike egy különös képre figyel fel, ami nyilvánvalóan Danát és a Filozófuskövet ábrázolja. Irány tehát a XVI. század, és nézzünk el Karl Franssenhez, a festőhöz. Épp akkor jár ott Dana, akitől így elkérhetjük a követ. Amennyiben nem mondtuk el Margaretenek, hogy feltehetően ő az ősünk, itt egy fontos fordulópont következik: rábeszélhetjük Danát, hogy jöjjön vissza a jelenbe. Nem ad azonnali választ, de gondolkodik, s megkér minket, hogy szóljunk a főnökének, amiért másnap nem megy - négy év telt el az életéből, de ezt még mindig fontosnak tartja. Ha Margaretevel a másik variációt játszottuk meg, akkor Dana mindenképpen a múltban marad, és nem is lehet rákérdezni a visszatérésre. A követ viszont mindenképpen el kell vinnünk Dr. Wagnerhez, aki rögtön hozzálát a kísérleteihez. Tíz nap múlva látogathatjuk meg újra: mi már tudjuk, hogy akkor milyen látvány fog fogadni minket. Minthogy innentől nagyon különbözően alakulhatnak a dolgok, a különböző befejezéseket külön fogom leírni.

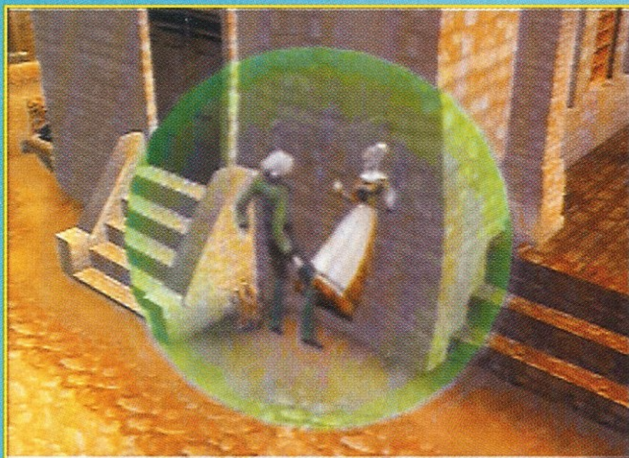


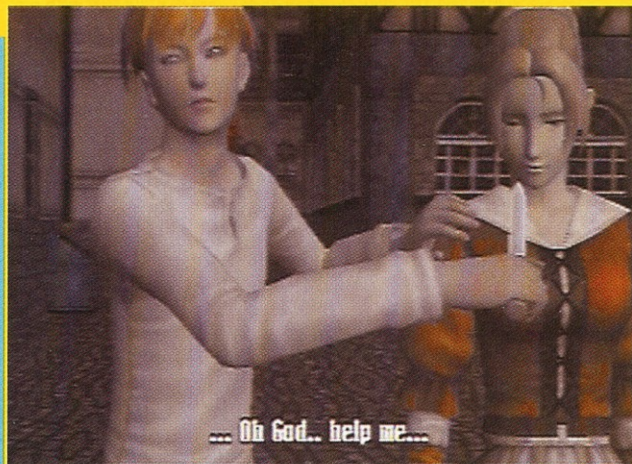




E. befejezés

Ha nem mondtunk Margaretenek semmit, és Danát visszahívjuk, akkor a lány kérésének eleget téve fel kell keresnünk a kávézót, ahol egy üzenetre lelünk az ajtó alatt, melyben főnöke megdicséri Dana munkáját. Amint ezt odaadjuk Danának(pár nappal később a városháza mellett találjuk), az rászánja magát az utazásra, és visszajön velünk.
A felrobbant alkimistaházban - merthogy a kísérlet végeredményéről mindenképp meg kell győződnünk - Margaretet találjuk, aki arra kér minket, keressük meg az eltűnt Hugot. Ez könnyen

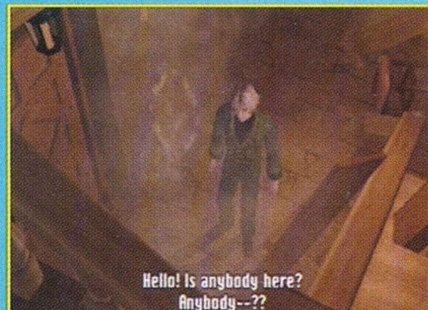




megy: a jelenben hív minket telefonon, miközben épp egy kést szorít Dana nyakához - ugyanis ő a gyilkos. A piactéren vár ránk. Minket vádol az apja eltűnéséért, s arra kér minket, vigyük elé Homunculust, mert a segítségével meg akarja alkotni az élet elixírt, hogy feltámaszthassa az anyját. Ennél a cselekményszálnál azonban nem tudjuk felkeresni Homunculust, úgyhogy csak egyet tehetünk: visszatérünk az alkimista-házba és elhozzuk 1584-ből Margaretet. Ő végül tud hatni az öccsére, s mindketten visszamennek a múltba - bár így nem derül fény semmire. Homunculus tudatlannak mutatja magát: visszakéri a Digipadet és minden marad a régiben.

D. befejezés

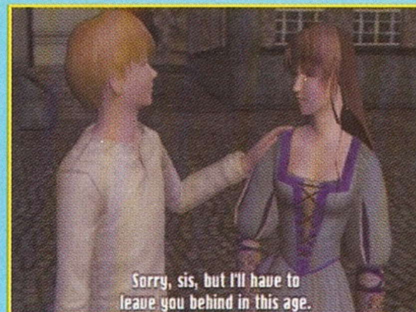
Ha nem mondtunk Margaretenek semmit, de ugyanakkor azt is hagyjuk, hogy Dana a középkorban maradjon, akkor a robbanás után nem találunk senkit a házban, s a jelenben Hugo a saját nővérének a megölésével fenyegetőzik. Hugo eközben elkottyantja, hogy az időgépének a terveit (vagyis az apjának a terveit) sértetlenül találta a laborban. Az info éppen kapóra jön: ha visszamegyünk a romos házhoz kicsit korábban, lesz időnk elégetni a terveket, mielőtt Hugo megtalálná őket, s így nem utazhat az időben sem ő, sem a nővére - eltűnnek Eike idősíkjából. Noha Eike nem tudja meg, ki is ő valójában, egy közjátékon láthatjuk, hogy eredetileg Dr. Wagnernek hívták, és jómaga szabadította ki Homunculust a Filozófuskőből...

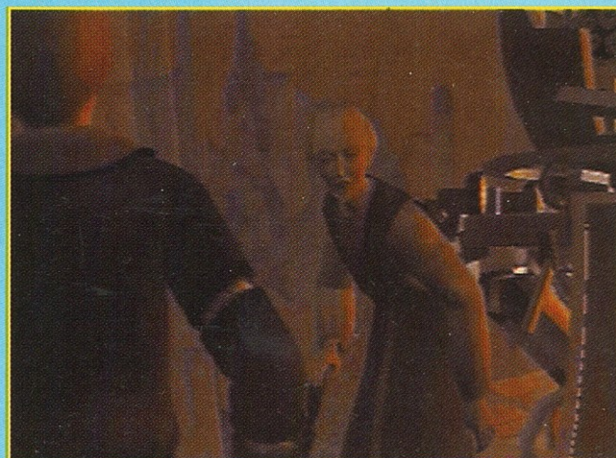




C. befejezés

Ha Margaretenek elárultuk ezelőtt a gyanúnkat, akkor azt sajnos hallotta Hugo is, és ezért ott akarja hagyni a nővérét a jelenben, hogy megakadályozza Eike születését. Amennyiben Hugo követelőzésekor visszamegyünk a romházba, ezúttal magát Hugot leshetjük meg. Egy fura szerkezet jelenik meg a laborban, amiből Hugo megvénült énje lép ki, aki megépítette az időgépet fiatal énje számára. Hanem arra nem számított, hogy a romok között ott bujkál hősünk, és nagyon megijed Eiketől. Amikor pedig félre akarja lökni Margaretet, a fiatal énje közbeavatkozik, és ezzel időparadoxont idéz elő - volt Hugo, nincs Hugo. Eike egymaga marad a jelenben: kinyújtózik az úttesten, s a csillagokat bámulva elelmélkedik az élet szépségén - mígnem arra jön egy autó...





Ha szerencsés vagy, az előzőekkel együtt már van egy 5/6 PS2-d!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300





VOGEL Publishing Kiadó Kft.

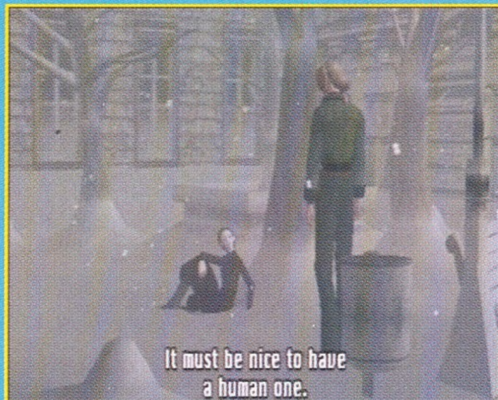
Budapest 3.
Pf. 210

1300

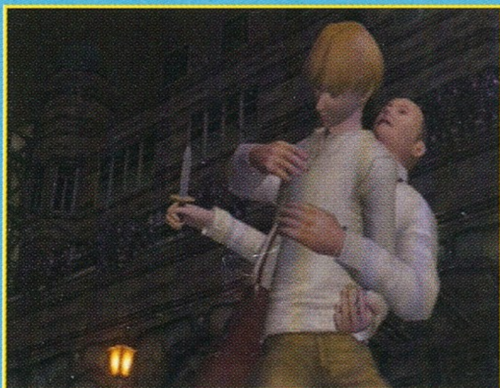


B. befejezés

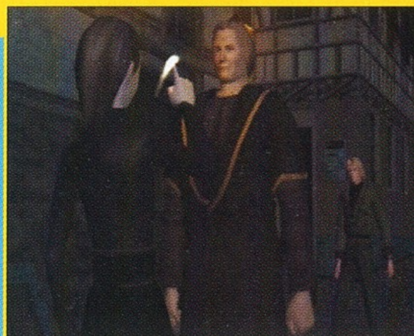
Ebből a befejezésből nem is egy, hanem három van. Mindhárom azon alapszik, hogy elmondtuk Margaretenek a gyanúnkat, és Hugo ezért őt tartja túsznak. Ezúttal azonban nem Hugo múltján kell változtatnunk, hanem keressük fel Homunculust a hideg, téli napon a Haupstrassenak azon részén, ahol egy energiaegység is van. Homunculus ekkor fedi fel a leglényegesebb momentumokat: nevezetesen hogy Hugo tervét azzal kívánta keresztezni, hogy kicserélt két csecsemőt: Mr. Eckart lányát, vagyis Danát, és Margaretet. Hiába marad tehát Margarete a jövőben, azzal nem árthat. (Bár ez talán kissé homályos pont, hiszen Homunculusnak tudnia kell, hogy Dr. Wagner és Eike ugyanaz a személy, tehát Margarete - pontosabban akkor Dana - a lánya.) Innentől két lehetőség van:



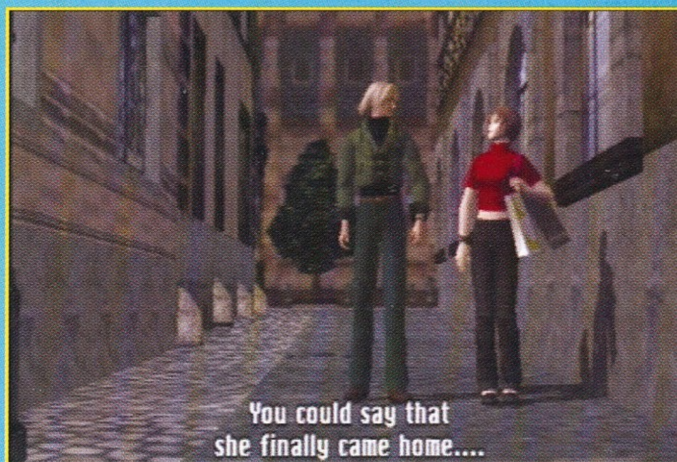
1. Egyenesen a térre megyünk üres kézzel, ahol megjelenik Mr. Eckart, és leteperi Hugot. Az végül megnyugszik, és a nővérével együtt visszautazik a múltba. (Eike nem mondja el Eckartnak, hogy valójában a lányával találkozott.)
2. Benézünk a jósnőhöz, akiről kiderül, hogy rajtunk kívül senki sem látja, merthogy csak egy szellem: Hugo anyjának a szelleme, akinek a lelke a fia jövőjéből nem tud megnyugodni. A jósnőt még Homunculus sem látja: ő csak a halottakat tudja manipulálni. Innen jön Eike ötlete: idézze meg Dr. Wagnert, hogy jobb belátásra bírja a fiát. A terv beválik, az már más kérdés, hogy Homunculus csúnyán átveri hőseinket: mert az valójában nem Dr. Wagner, ugyanis ő még él... Ha ezek után az epilógusban Margaretet visszaküldjük a múltba, az lesz a második B befejezés.
3. Végül a harmadik verzió: a Hugoval való összetűzést követően egyenesen a jósnőhöz megyünk, s utána elújságoljuk Hugonak, hogy az anyja még mindig a régi házukban van. A ház ráomlik, Margarete pedig visszatér a múltba...



A. befejezés

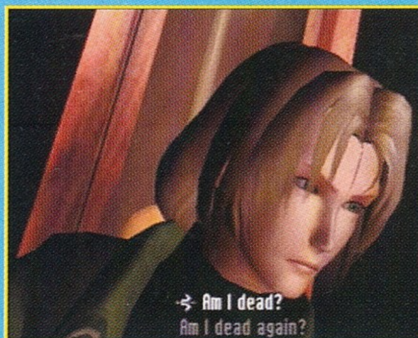


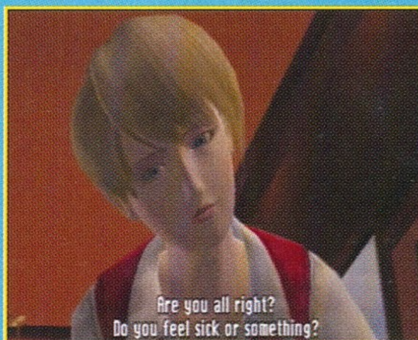
Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint a B/2 befejezés, azzal a különbséggel, hogy hagyjuk, hadd maradjon Margarete a jelenben. Margarete megtudja, ki az igazi apja, s hőseink boldogan élnek, míg meg nem halnak - és még a Filozófuskő is előkerül.
Mellékszálak (az összes befejezésnél): A szokásos kutakodáson kívül az E befejezésnél a hecc kedvéért próbáljuk meg Danát és Margaretet másik korokba is elvinni.



Extra - A végzetes óra: 14:30

Ha végigjátszottuk valamennyi variációt, akkor jön az extra sztori. Ez igen érdekes dolog: kissé keverednek a fejezetek, és Eike szemlátomást jól emlékszik a sok korábbi hercehurcára: elkezd elmélkedni, miként használhatná jó célra a Filozófuskövet. Kicsit sietni kell, mert kevés az idő. Az ébredés után jósoltathatunk, majd menjünk a térre és nézzük a mutatványost. Eközben kigyullad a bár, tehát beszéljünk Hugoval, de egyelőre azonban még térjünk ki a segítségnyújtás elől, és menjünk vissza a publikum nélkül maradt zsonglőrhöz. Eike ekkor ismét üzen önmagának, ám a tojásban most más levél van, mely a Filozófuskő használatára utal. De hát hol is van a kő? Bár hősünk már az ébredéskor kereste a kávézóban, csak most lesz ott. Ahogy megszokhattuk: a "futárszolgálatot" teljesítő Dana épp minket keres vele. A kő birtokában menjünk akkor az égő házba, és azonnal utazzunk vissza 1580-ba, ahol adjuk oda Dr. Wagnernek. A kő ilyetén használata persze véget vet emberünk fizikai valójának, s Eike már csak mint egy teljesen hétköznapi leszármazott lehet jelen a XXI. században...





STUPID INVADERS

A Stupid Invaders igen szerteágazó játék, tele a legkülönfélébb idióta poénokkal, amelyek különösen akkor mulattatóak, ha a meglepetés erejével hatnak. Ennek szellemében végigjátszásunk csak a történet szempontjából fontos mozzanatokat tartalmazza, a játékban elrejtett elemi erejű hülyeségek felfedezéséhez pedig mindenkinek kellemes szórakozást kívánunk!

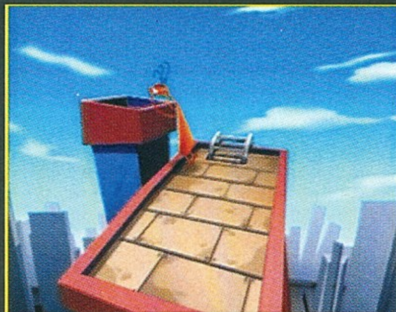
1. fejezet: Egy elhagyatott kis ház



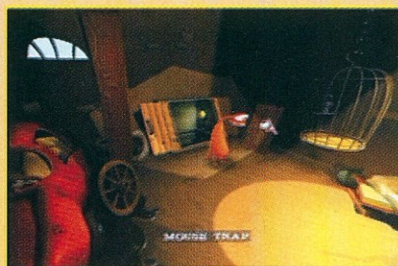


1. Miután a bevezető képsorokban megtekintettük, ahogy hívatlan vendégünk Bud kivételével fagypont alá csökkenti a kis csapat testhőmérsékletét, ideje megmutatnunk, ki az úr a háznál. Hattyúnyakú hősünk, Bud a WC-be menekült, amelynek csak egy kijárata van. Sajnálatos módon ellenségünk pont ezen dörömböl, ám ne essünk kétségbe, figyelmes szemlélődéssel felfedezhetünk egy nyitott ablakot a szemközti falon, csak fel kell jutnunk valahogy... Nem probléma, sétáljunk a vécécsészéhez, vegyük fel a pumpát, és vegyünk le a polcról Gorgious golyóálló vécépapírjából egy tekercset. Kombináljuk a pumpával, és máris kész a leendő célszerszám. Mielőtt kimennénk, vegyük le a polc tetejéről a csatornatisztító lötyit. Használjuk pumpánkat az ablakon, másszunk fel, és már fenn is vagyunk a háztetőn. A kéményben a nyolc hónapja beragadt Mikulás könyörög a segítségünkért, amit meg is kell adnunk neki, hiszen az egyetlen lehetséges kijáratot foglalja el. Öntsük a csatornatisztítót a kéménybe, és szabad is az út lefelé.



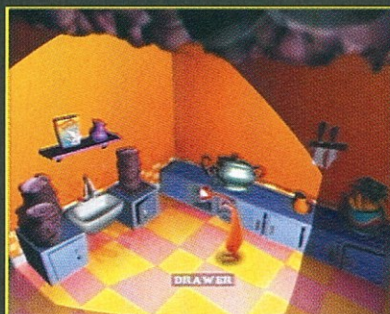


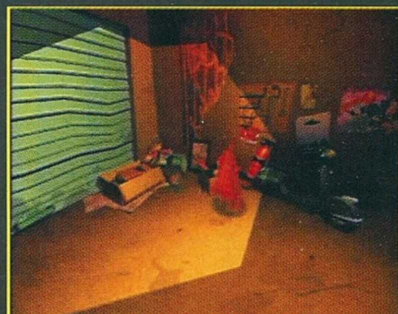
2. A kriptában landolunk, éppen az áldásos közreműködésünkkel zöld trutyivá vált Mikulás kellős közepén, aki elhalóan hálálkodik kétes értékű segítségünkért. Az egyetlen tárgy egy kénsavas doboz bal oldalt, vegyük magunkhoz, majd induljunk el az oszlopok felé, balra hátra. A kripta kijáratához jutottunk, ám kulcs nélkül bajosan nyitnánk ki a létrát lezáró lakatot. Egyelőre elégedjünk meg a polcon található tölcsér és feszítővas elemelésével, majd menjünk vissza a pórul járt Mikulás elé, és lépjünk jobbra-előre. Egy koporsót találunk, amelyet a feszítővassal nyithatunk fel. A koporsó foglaltnak bizonyul, halott lakója pedig nem akar megválni a kezében tartott kulcstól. Okos enged, szamár szenved, tömjük be a száját a nálunk lévő tölcsérrel, és öntsük bele a kénsavat. Vegyük fel elfolyósodott barátunk féltve őrzött kulcsát, és menjünk vissza a kijárathoz, amelyen keresztül a pincébe jutunk.



3. Vegyük fel a falnak támasztott embernagyságú egérfogót, majd fektessük le a feljáró lépcső elé. Menjünk vissza a pince közepén álló oszlop kapcsolójához, és kapcsoljuk le a villanyt. Rövid kis videóban láthatjuk, ahogy gaz bérgyilkosunk csapdába esik Az első nagy akadályt leküzdve, megkönnyebbülten mehetünk fel a lépcsőn.

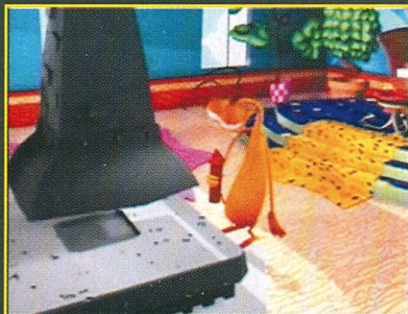
4. A földszinti folyosón jobbra elindulva az első ajtó a konyhába vezet. Sétáljunk el a füstölgő kályha mellett, és haladjunk balra lefelé. A mosogató szomszédságában az egyik fiókot kihúzva egy öngyújtót lelünk, bár a dohányzás káros az egészségre, azért



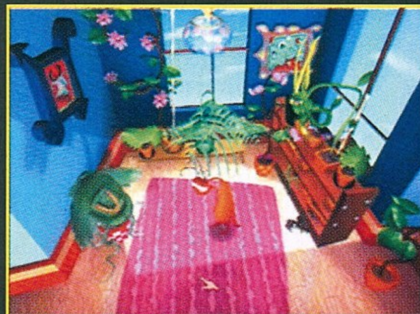


csak jó lesz még valamire. Menjünk vissza a folyosóra és nyissuk ki a deszkaajtót. A garázsba érünk, induljunk el a végébe, jobbra le. Robogónk mellett az egyik ládából tűzijáték-rakétát rekvirálhatunk, a másikban egy alien szexmagazin lapul.





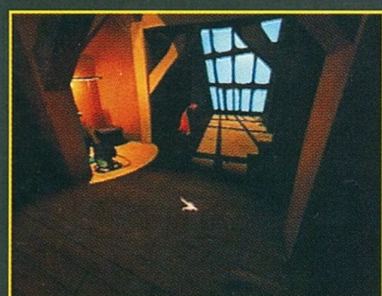
5. Miután kigyönyörködtük magunkat, sétáljunk vissza a folyosó másik, bal oldali végébe. Itt két ajtó fogad, a bal oldali szoba egy jól megtermett húsevő növényen kívül egy sötét színű kéményt is tartalmaz. Illesszük a rakétát a kémény nyílásához, és használjuk frissen szerzett öngyújtónkat. Ezzel a lépéssel sikerült kilakoltatnunk a kémény tetején fészkelő, kissé agresszív gólyát. Nincs más teendőnk, mint visszasétálni a folyosón, és felmenni az első emeletre.



6. Az első emeleten nincs sok tennivalónk, először haladjunk jobbra, a bordó függöny felé. Menjünk be a mosókonyhába nyíló ajtón, a mosógépet kinyitva ez ottfelejtett kulcsra akadunk. Menjünk ki a helyiségből és sétáljunk el a bal oldali szobába. Candy hálószobájába értünk, fosztogatásunk első szenvedő alanya a jobbra álló pipereszekrény lesz. Nyissuk ki a kulcsra zárható fiókot, és marjuk el a hajszárítót. Jobb oldalt Candy ruhásszekrényére bukkanunk, amelyből egyik harisnyanadrágát vehetjük magunkhoz. Miután végeztünk, baktassunk egy szinttel feljebb.







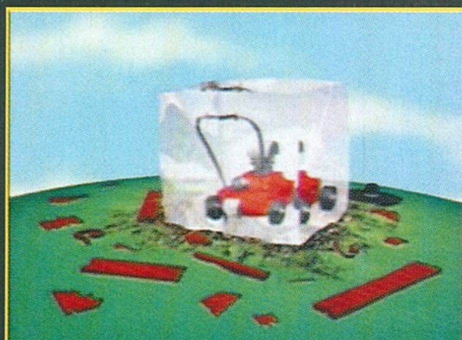
7. A másodikon a trófeákat megcsodálva egy nagy helyiségbe jutunk, kultiváljuk továbbra is a bal oldalt, és menjünk be a fürdőkád melletti deszkaajtón. Rövid intermezzóban megszemlélhetjük, ahogy csapdába esett ellenfelünk némi károsodás árán ugyan, de újra beszáll a játékba, nem árt tehát az óvatosság. Ennek kapcsán menjünk is ízibe az ablak melletti sötét sarokba, és keressük meg a kapcsolót. A lámpa egy magas polcot világít meg, naná, hogy a teteje az igazán érdekes. Hogy elérjük, húzzuk ki a ládát, álljunk rá és vegyük le a felső polcon pihenő szerszámot.

8. Szerzeményünk az ablakkereten éktelenkedő lyukba illik, tekerjük, amíg ki nem nyitja az egyik ablakszárnyat. Másszunk ki az ablakon, és induljunk meg a tető irányába. Utunk közben szükségünk lesz egy híd építésére, szerencsére a falnak támasztott deszka segítségével egyszerűen léphetünk Széchenyi nyomdokaiba. A tetőn ugorjunk a kéménybe és máris az űrhajónkat és jégkockává avanzsált társainkat rejtő szobában vagyunk.

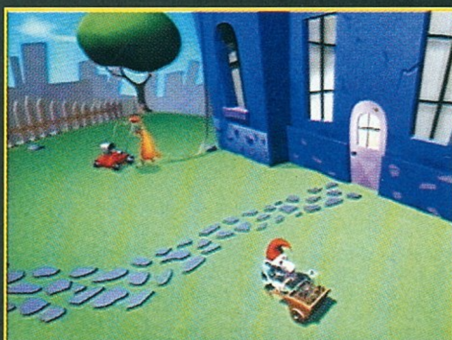




9. A szoba egyelőre még bejárhatatlan, ugyanis a közvetlenül mellettünk lévő szekrény a gaz ellent, Bolokot rejti, aki érthető okokból kissé nyűgös az utóbbi időben. Nem ajánlatos elsétálni előtte, ha drága rongy életünk. Egyetlen teendőnk csupán Candy harisnyanadrágának szekrényre hurkolása, majd mászhatunk is vissza a kéményen, a földszinten található konyhát célozva meg végállomásként.



10. A konyhában a hűtőtől jobbra található a hátsó udvarra néző kijárat. Kisétálva sok érdekességen kívül Candy emeletről lelógó harisnyája és egy motoros fűnyíró ötlik szemünkbe. Kössük az ominózus ruhadarab végét a munkagépre, majd indítsuk be a kerti alkalmatosságot. Dőljünk hátra és nézzük végig, ahogy Bolok végre elnyeri méltó jutalmát. A gonosz megbüntetése után ballagjunk fel ismét a második emeletre.





11. A második emeleti szoba jobb oldalából nyíló ajtó Bud kedvenc helyiségébe, a tévészobába vezet. Vegyük magunkhoz a tévé hosszabbítóját, és menjünk ki a jobb oldalról nyíló ajtón. Egy csótányokkal bőven ellátott folyosó vezet az űrhajót rejtő szoba szétlőtt ajtajához. A szobában találjuk fagyos hangulatú társainkat, akiket immár kiszabadíthatunk jégbörtönükből. Ehhez nem kell más, csak a hosszabbító áram alá helyezése, és a hajszárító hosszabbítóba illesztése. Bud ezzel teljesítette kötelességét, és Etnoé a következő főszerep.



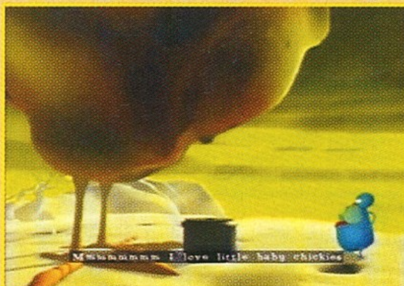
12. Etno észreveszi, hogy legfontosabb munkáját, az emberi természetről írt feljegyzéseit a titkos laboratóriumában felejtette, nem hajlandó elindulni, amíg vissza nem szerzi. A labor páncélszekrényében rejlő könyv azonban egyelőre hozzáférhetetlen, a széfet nyitó számítógép ugyanis megmakacsolja magát, és addig nem hajtja végre utasításainkat, amíg nem találkozik az isteni Maurice-szal. (Egyébként is ajánlatos udvariasan beszélni vele, különben felháborodva azon, hogy itt akarjuk hagyni, képes levegőbe röpíteni az egész miskulanciát.) Mi sem egyszerűbb! Menjünk a labor hátsó traktusába, és kapcsoljuk be a földön álló, aktatáskaszerű berendezést. Egy alakváltoztató gép aktiválódik a szemünk láttára, csak éppen teljesen le van merülve az aksija. Menjünk ezért a terem bal oldalán álló, hatalmas fogaskerekekkel rendelkező gépszörnyhöz, és töltsük fel az akkumulátort a falban található konnektor segítségével. Vigyük vissza az alakváltó masinánkhoz, üljünk bele, és máris rakoncátlan számítógépünk hőn áhított példaképéhez hasonlítunk. Menjünk be a kinyílt páncélajtón, és vegyük fel keresett munkánkat.





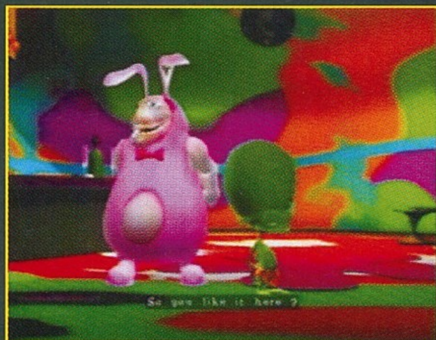
2. fejezet: Tankolás a Marson

1. A marsi kényszerpihenő célja az üzemanyagként funkcionáló tehénlepény beszerzése. Miután Candy beépül a helyi táplálékláncba, Gorgioust irányítjuk, ne zavartassuk magunkat a nyomunkban loholó csibéktől, hanem sétáljunk el balra a torony lábához. Innen háromfelé indulhatunk, jobbra és balra a tornyot járhatjuk körbe, impozáns látvány, de teljesen felesleges kiruccanás. Balra lefelé viszont egy karcsú félsziget végébe érkezünk, egy lezárt csatornalejárathoz. A fedő mozdíthatatlan, ezért induljunk vissza a toronyhoz, ekkor a mocsárból előbukkan a csibék mamája, a Csirke-Godzilla. Szörnyen szégyellheti magát, ugyanis, ha beszélünk hozzá azonnal felrobban lányos zavarában, szabaddá téve a lejáratot. A víziszörny is ekkor döbben rá, hogy eledele nincs éppen a kedvére, jókora ívű repülés után a kiköpött Candy ismét csatlakozik társaságunkhoz.

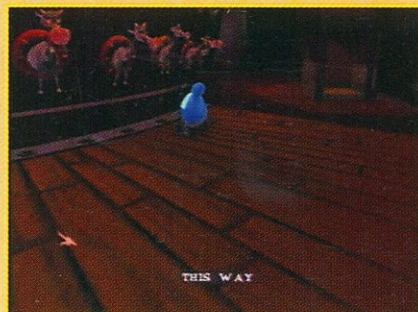




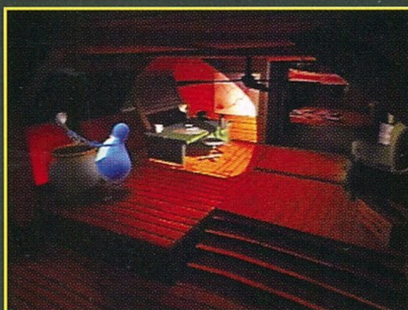
2. A csatornába lemászva rövid kóborlás után kettéválik a kis csapat: elsőként Candyvel bóklászunk. Nem lehet eltévedni, az út kizárólag egy irányba vezet, egy nagy terembe jutunk, közepén egy kis házacskával. Belépve az ajtón egy délceg termetű, nyusziruhába öltözött férfival, Nelsonnal ismerkedünk meg, aki némi videóra rögzített etyempetyemre invitálja a cseppet sem tiltakozó, spenótszínű hősünket.

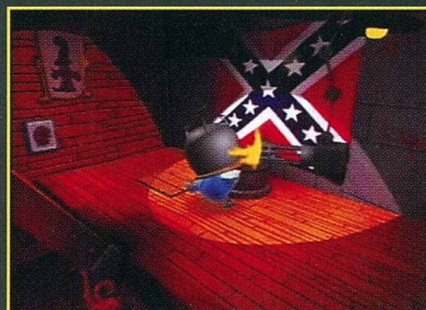


3. Míg Candy mulatozik, Gorgious sem tétlen, hasonlóképpen némi egyirányú mászkálás után egy létrához érkezünk, amely egy kis szobába vezet. A szobában talált gumiabroncs és csatornafedő elfogyasztása után nekivághatunk az út további részének, a teherlift segítségével. Nyomjuk meg a piros gombot, nemsokára egy óriási henger alakú terem közepén találjuk magunkat, ahol a falból jobb sorsra érdemes tehenek hátsó fertályai meredeznek elő, folyamatosan ürítve a keresett végterméket. Menjünk ki a szobából, és haladjunk el a henger körüli folyosón jobbra a második liftig.

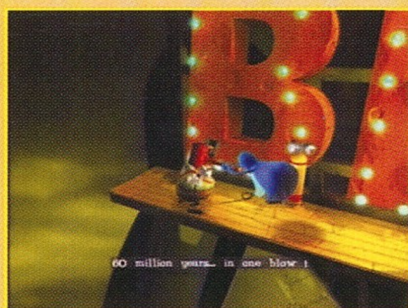


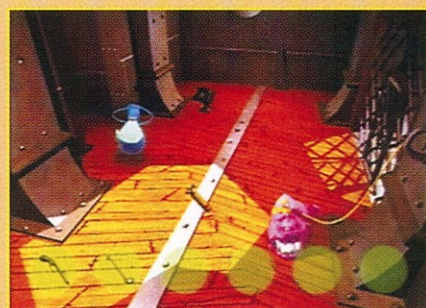
4. A lifttel a henger tetején található szobába, a főtehenész irodájába jutunk, ahol egy kondért láthatunk. Vegyük ki a merőkanalat, és használjuk kétszer a kondéron, így az is felvehetővé válik. Menjünk fel a lépcsőn, és menjünk át a másik helyiségbe, az Ürülékmúzeumba. A kiállítás legvégén, a lépcsőn felmenve egy fekáliából formázott kalapácsot lelünk, vegyük fel, de a biztonsági berendezések hatástalanítása érdekében előtt húzzuk fejünkbe a kondért. Menjünk vissza a lifthez, és nyomjuk be a gombot.

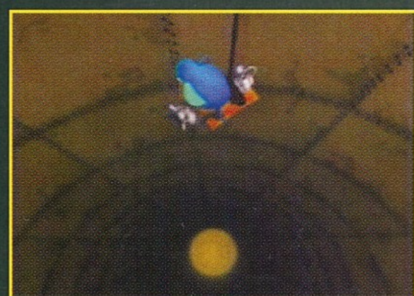




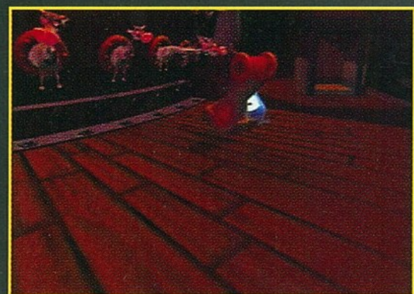
5. A platformra visszaérve menjünk el jobbra a kis platóig, és használjuk a kapcsolóját. Egy elágazáshoz jutottunk, először másszuk meg a csigalépcsőt. A lépcsőtől balra indulva a torony tetején lévő neonfelirathoz jutunk, amelyet egy dolgos karbantartó éppen hegesztget. Mindenféle kérdezősködés nélkül sózzuk fejbe a kalapáccsal, és vegyük el a gázpalackját. Sétáljunk vissza az elágazáshoz, és menjünk be jobbra a piros lámpával jelzett ajtón. Egy meglehetősen bősz eb fogad, akit az elé vetett gázpalackkal tehetünk ártalmatlanná. Az ebtől balra ragadjuk meg a hordozható lépcsőt, és nézzük meg, mit őrzött ilyen hevesen a jószág a szomszédos raktárban. Rögtön lelünk is egy gördeszkát, jobbra pedig egy ládakupachoz érünk. Tegyük le a legközelebbi elé a lépcsőt, és másszunk fel a tetejére. Egy csörlő boldog birtokosai lettünk, az élménytől felvillanyozva sétáljunk vissza a kis platóhoz, és nyomjuk be a kapcsolót.



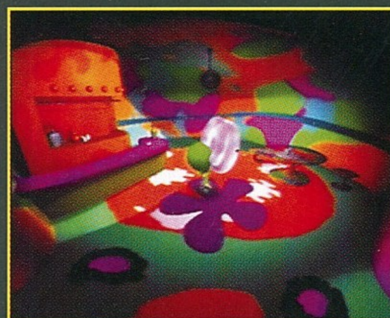


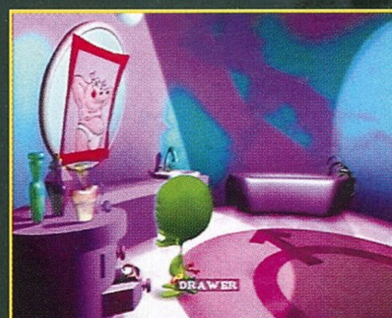


6. A platformon jobbra haladva az egyik tehén orrában egy karikát pillanthatunk meg, ő lesz a mi leendő benzintankunk. Akasszuk a karikába a csörlőt, és kezdjük el tekerni - hamar kikapjuk a falba rögzített jószágot. Ám hiába noszogatjuk, nemigen akar elindulni az istenadta, tegyük alá a gördeszkát, egy lökéssel máris az eddig használatlan liftbe gurul. A lifttel egy zegzugos folyosórendszerbe juthatunk, lökdössük addig kerekes kérődzőnket, míg egy vasajtóhoz nem érünk. Menjünk be - persze a tehénnel együtt - és akasszuk be a daru kampóját a tehén hátán lévő alkalmatosságba. A kart használva indítsuk el a darut, és ereszkedjünk le a siló aljára.



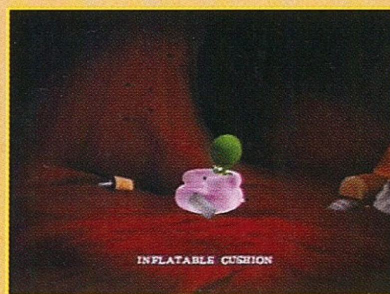
7. Ismét a Nelson mellett ébredő Candyé a főszerep. Menjünk át jobbra a fürdőszobába és vegyük fel a testápolót és a borotvapengét. Menjünk vissza a hálószobába, balra sétálva az ajtóhoz jutunk. Az ajtótól balra egy kis bárt találunk, vegyük fel a BravoTV-ből

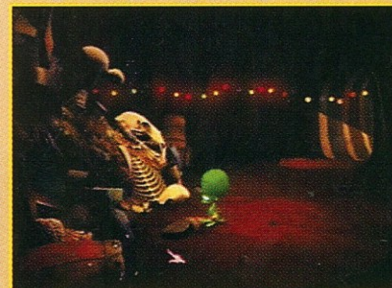




ismerős rózsaszínű, felfújható fotelt. Mielőtt elhagynánk a házat, olajozzuk meg a bejárati ajtót a testápolóval, különben nyikorgása felébreszti Nelsont, aki kedvenc időtöltése megismétlésére kényszerítené Candyt.

8. A már ismert nagy terembe jutva haladjunk balra, amíg egy hatalmas szemétdombhoz nem érünk. A szemétdomb bal oldalán szemlélődve egy lyukat fedezhetünk fel a plafonon,

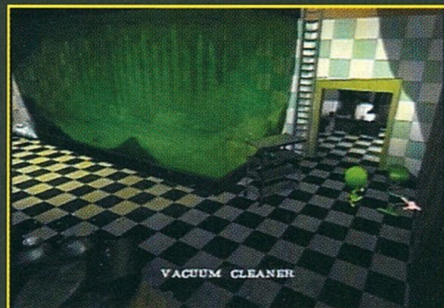




tegyük le alá a felfújható fotelt, üljünk bele, és lyukasszuk ki a borotvapengével. Házilag készített liftünk a lyukon át egy kihalt folyosóra repít fel bennünket.



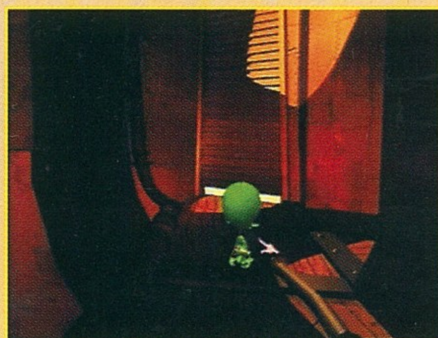
9. A folyosóról egy csempézett terembe lépünk, a helyiség jobb falánál egy óriási akvárium magasodik. Menjünk el jobbra, szereljük le a sarokban heverő porszívó csövét. Kilépve az ajtón egy piszkos konyhába kerülünk, ahol egy japán szakács éppen szusit darabol. Ha nem szeretnénk mi is a halak sorsára jutni, semmiképp se menjünk a közelébe, inkább bújjunk bele a sarokban álló búvárruhába, és irány az akvárium.

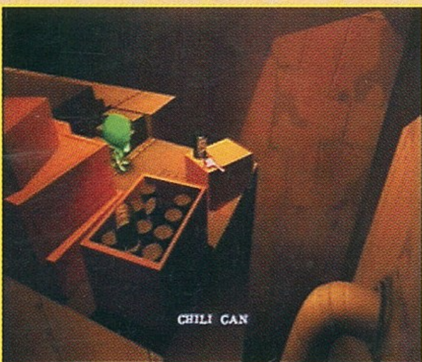


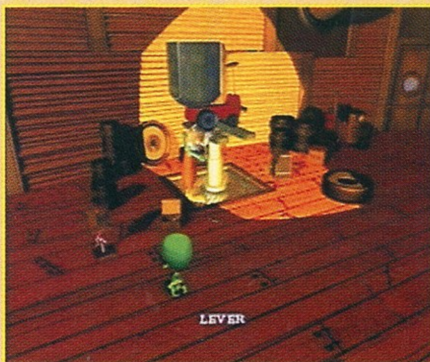
10. Az akváriumban egy hatalmas tengeralattjáró horgonyoz, másszunk fel a bejárati létrán. Bent balra indulva egy akváriumban békésen éneklő gömbhalra bukkanunk, a létrára fellépve költöztessük át zsebünkbe. Menjünk vissza a konyhába, és tegyük mérgező szerzeményünket a szakács halaskosarába, aki nem bírván ellenállni torkosságának, az örök vadászmezőkre költözik. Menjünk be a szemközti fémajtón a liftbe, és nyomjuk be a kettes gombot.



11. A liftből egy kanyargós folyosóra kerülünk, amely nem túl megnyugtató módon, folyamatosan leomlik lépteink nyomán. Nemsokára egy elágazás ötlik a szemünkbe, az egyik utat lezáró vasajtó azonban félig le van eresztve, így kénytelenek vagyunk a másik irányba indulni. Egy üres terembe érünk, amely egy kapcsolót tartalmaz a végében, nyomjuk meg, és nézzük végig, ahogy Candyt lepényhallá préselik az összecsúszó falak. Most már végre beférünk a vasajtó rése alatt.

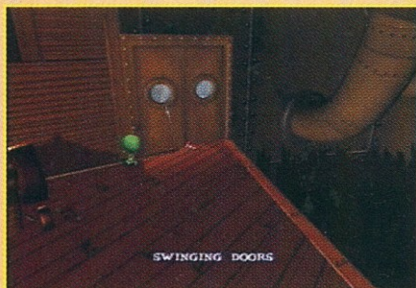




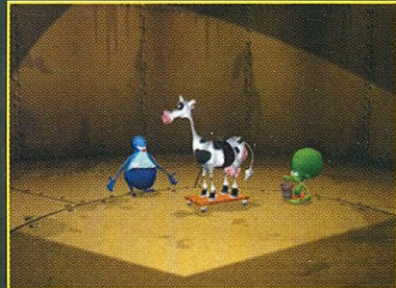


12. Az ajtó alatt a palackozó helyiségbe jutunk. Közvetlenül az ajtó melletti sarokban egy chilikonzervet lelünk, vegyük fel, hátha megéhezünk útközben. Menjünk ki a futószalag végén látható ajtón, és máris a központi raktárban találjuk magunkat. Menjünk a terem bal oldala felé, nemsokára egy elmélyülten dolgozó targoncaszerelőt lelünk. Húzzuk meg a bal oldalon látható kart, így kivonjuk a forgalomból az esetleg okvetetlenkedő mesterembert. Menjünk el jobbra hátra a kettős lengőajtóhoz, és levéve a keresztvasat, nyissunk be rajta.

13. Ismét az akvárium termében vagyunk, úti célunk ezúttal is a konyha. Nyissuk ki a bal oldali szekrényt, és kössük össze a benne lévő gázpalackot a tűzhellyel a porszívó csövét használva vezetékül. Nyissuk meg a gázt, és melegítsük meg a chilit. Vegyük fel a konyha sarkában heverő vödröt, és menjünk vissza a lengőajtón központi raktárba.



14. A raktár közepén egy henger alakú siló pöffeszkedik, ott vár ránk Gorgious és leendő üzemanyaggyárunk. Etessük meg a tehenet a forró chilivel és civilizált lény révén, helyezzük el a vödröt az alfelénél. A kinyert üzemanyaggal sajnos hiába vágtázunk vissza űrhajónál veszteglő társainkhoz, minden erőfeszítésünk ellenére végül Bolok fogságába esünk, aki főnöke, Sakarine doktor laboratóriumába szállítja balszerencsés űrutazóinkat.







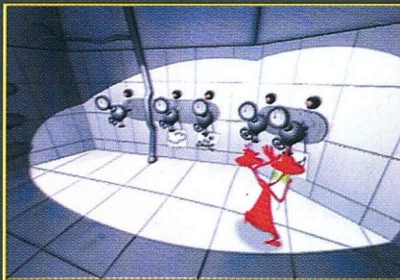
3. fejezet: Dr. Sakarine laboratóriuma

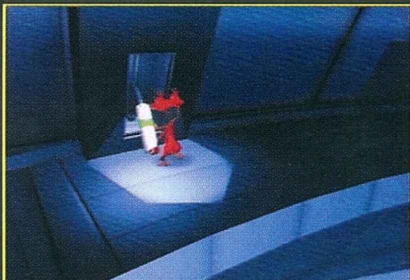


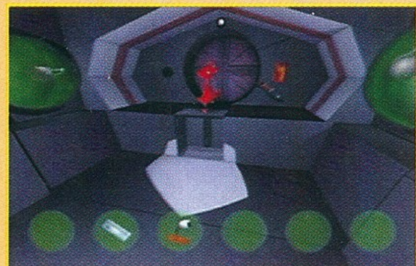
1. Első helyszín a börtön, ahol egy véletlen baleset folytán a kétfejű Stereo kiszabadul üvegkalickájából. A jelzetlen ajtón keresztül elhagyva a helyiséget egy óriási csarnokba jutunk, ahol utunk egy lehetséges irányba visz tovább. Menjünk keresztül előbb a hármas, majd az ötös ajtón, amely egy magát roppant szellemesnek képzelő liftbe vezet. Jelenleg a második emeleten tartózkodunk, első lépésként menjünk fel a harmadikra.



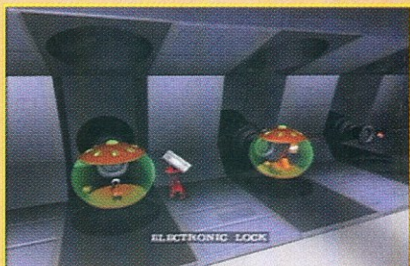
2. A harmadikon egy újabb kapun áthaladva egy folyosóra jutunk, amely balra a gáztöltő állomásra, jobbra pedig a boncterembe vezet. Elsőként a töltőállomásra látogatunk, vegyük fel a szoba bal sarkában található üres palackot, és töltsük meg a mosollyal jelzett csapnál. Nagy adag kéjgáz birtokosaként térjünk be a boncterembe, és mielőtt használnánk a liftet, menjünk a platform bal végébe. Csavarjuk a palackot a ventilációs rendszerre, és miután a hangulat a tetőfokára hágott, használjuk a liftet. A doktor ugyan elmenekül, de a segédje a földön hever. Vegyük fel az ájult Igor műlábát és a mágneskártyáját, majd térjünk vissza az első helyszínre, a börtönbe.







3. A börtön egyik kalickájában látható egy űrtégla, a falon látható kapcsolót mágneskártyánkkal aktiválva szabadítsuk ki, és rakjuk zsebre. Ismét csak a fárasztó vicceket mesélő liftet kell igénybe vennünk, ezúttal az első emeletre visszük magunkat. Menjünk végig a folyosón és csapjuk be az ajtó biztonsági rendszerét a nálunk lévő műláb segítségével. Menjünk be, és máris a kis híján megműtött Candy sorsába avatkozhatunk.







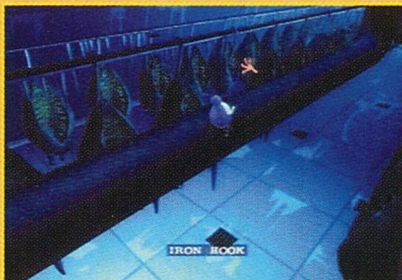
4. Pórul járt transzszexuálisunk a csatornarendszer legmélyére került, mindössze egy óriási, vörös szemű légy az egyetlen társasága. Nem baj, elegyedjünk szóba a rovarral, aki végül rááll, hogy némi pénzért kifurikázzon velünk a pöcegödörből. Az első szinten megállunk pénzt szerezni, szerencsénkre egy takaros házikó álldogál jobb oldalt, nem más lakik itt, mint maga John a robot, személyesen. Mellette, a szemétdombon találunk egy női robotvázat - bújjunk bele, majd menjünk be az ajtón. A fogadtatásból ítélve Candy nőies fellépéséhez egyáltalán nincs szükség holmi operációra.

5. A következő szabadulónk Gorgious elég csúnya helyre került - mindenfelé hullák és mérgező savak. A maradványok közt matatva vegyünk fel egy darab belet, a koponyát és a kis csontot. A koponyát töltsük meg a falnál csörgedező radioaktív forrásban, majd araszoljunk el a vékony peremen. Egy rácsos ablakot és alatta egy beugrót látunk a szomszédos falnál, kössük a belet a csontra, és hajítsuk át a rácsra. A benyílóba érve húzzuk ki a faékét, majd miután elértük a szemközti falat, ismételjük meg ugyanezt az ottani beugróban. Így a rácsok elé kerülünk, öntsünk rájuk a koponyában tárolt savat, és sétáljunk be a kimart nyíláson.





6. A fagyasztóba érve sétáljunk át a helyiség másik végébe, és másszunk fel a létrára. A hússal teli kampók mellett találunk egy üreset, vegyük fel és menjünk vissza a terem elejére. Törjük el a gázvezetéket, majd sétáljunk vissza a vasajtóhoz, és verjünk rá a kampóval. A robbanás a kantinba dob át minket, ahol bal oldalt egy tűzoltó szekercéhez juthatunk, ha betörjük a védőüveget a mellette lógó kalapáccsal. A kijáratot elzáró betyár bútorok közül fenyegessük meg a kisszéket szekercénkkel, és menjünk ki az ajtón. Egy bebörtönzött űrlényekkel teli folyosóra jutunk, robbantsuk fel őket a kapcsolók segítségével, és haladjunk át a szomszéd szobába. Az előzőekhez hasonló módon nyírjuk ki az óriási idegent is, majd menjünk ki a kijáraton, ahol egy üvegfallal lezárt folyosóra érkezünk.





7. Ismét Candy a soros, aki ezúttal John mellől mászik ki az ágyból. Túrjuk fel a jobb oldalon álló kanapét, és máris gazdag emberek, akarom mondani űrlények lettünk. Irány vissza a türelmetlenül várakozó legyünkhöz, aki egy ajtóig szállít minket. Az ajtó egy teleportszobába vezet, ahol 21 számozott teleport helyezkedik el körben a falak mellett. Az elsőbe lépve a másodikba érkezünk, a másodikból az elsőbe, a harmadik teleport viszont az ötösbe tesz. A lényeg tehát, hogy az előző két teleportunk számának összege adja meg a következő számát. Az ötösbe érkezve így a (3+5) a nyolcasba kell átmennünk, amely (5+8) a tizenhármasba rak bennünket. Az utolsó teleport tehát a (8+13) huszonegyes, amely a Gorgiousszal szembeni, hasonlóan lezárt kis folyosóra helyez át.

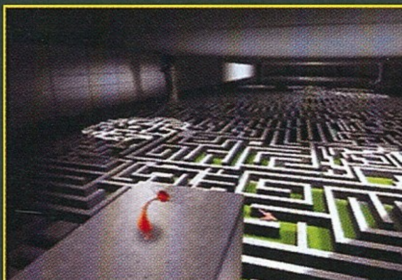


8. Újra Stereóval kártékonykodunk, aki Sakarine titkos irányítótermében garázdálkodik. Keressük meg a teremben a földön látható teleportgyűrűt, és segítségével feljutunk az emeleti folyosóra. Menjünk körbe a folyosón, amíg egy pedált nem találunk, lépjünk rá, és helyezzük a kiforduló gombra a zsebünkben cipelt űrtéglát, egy titkos ajtót nyitva ki ezáltal. Menjünk vissza a teleporton, és lépjünk be a titkos ajtón. Játsszuk vissza a négyszínű gombon a felvillanó kombinációt, és az így kinyitott ajtón menjünk át Sakarine irodájába, és helyezkedjünk el kényelmesen a rettegett tudós bőrfotelében.



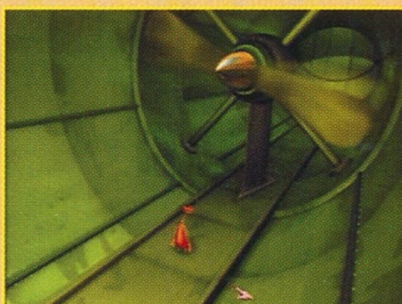


9. Rég nem látott idétlen ismerősünké, Budé a következő főszerep, aki börtönéből szabadulva a vizes szekcióba menekül. A különféle vécécsészék közül a jobb oldali legnagyobba ugorjunk fejest, hosszas tekergés után hősünk végül a legmagasabból bukkan elő, és felmászik a vízvezetékeken. A tetőhöz közel egy kis lyukra akadunk a falban, belépve egy impozáns labirintus felett találjuk magunkat. Menjünk be az útvesztő közepébe, ott találkozunk majd egy versenycsigával, aki felajánlja, hogy kivisz a labirintusból. Egy golflyukhoz érkezünk, amelybe fejest ugorva egy csomó gömb alakú élőlény között találjuk magunkat



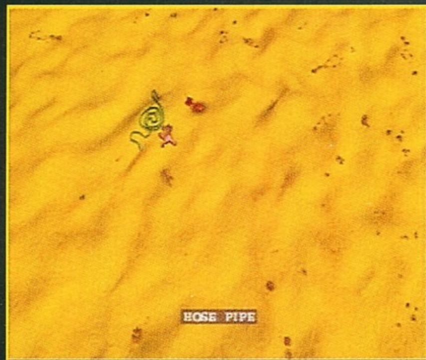






10. Fújjuk fel az egyiket, és máris kirepülünk a kelepcéből - egyenest egy hatalmas csőbe, ahol nagyon erősen fúj a szél. A légmozgás oka a jobbra lelhető ventilátor, ha nem akarunk vagdalthússá fejlődni, inkább balra menjünk. Balra egy szimpatikus robot dolgozik, akit nehéz bakancsai óvnak a ventilátor szívóerejétől. Ajánljunk fel neki egy talpmasszázst, amit el is fogad szegény feje, így egyszerűen átsétálhatunk a ventilátor álló lapátjai között. A túloldalra érve húzzuk ki a robot testét, és máris repülünk kifelé a szabadba.





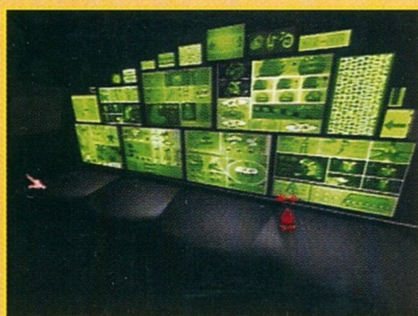
11. A felszínen láthatóan nem esett sok eső az elmúlt időben, a táj teljesen sivatagos. Ennek megfelelően, ha eltévedünk szomjan halunk, így igyekezzünk nem letérni az útvonalról. Induljunk el az előtér felé, menjünk háromszor nyugatnak. Vegyük fel a locsolócsövet, majd menjünk kétszer délnek és hatszor keletnek. Vegyük el a követ, és az összetörő csontvázról tegyük zsebre a koponyát. Lépjünk ki balra, majd haladjunk háromszor észak felé. Menjünk fel a háttér felé, majd beszéljünk a fülkürtbe. Nem árt közben elmenteni néha az állást.



12. Újra a banda agya, Etno kerül reflektorfénybe. Mivel egy kenyérpirítóban általában nagy a forróság ezért gyorsan kell cselekednünk, gyorsan menjünk le, az előtér felé, használjuk a rugót. Menjünk el a drága jó kenyér(űrlény)pirítótól balra, lépjünk be a teleportba. Még nem tudjuk elhagyni a termet, mivel valami baj lehet az ajtónyitó mechanikával. Keressük hát meg a hibát, menjünk a lifteket és a létrákat használva a lehető legmagasabbra. Az utolsó létrán felmászva egy fogaskerekek közé szorult patkányt lelünk, emeljük ki rabságából. Menjünk vissza, majd nyomjuk meg a kis platform kezelőtábláján a zöld gombot. Menjünk az ajtóhoz, amely a kapcsoló lenyomásával immár könnyedén kinyílik.







13. A társaság kétfejű sárkánya (Stereo) kissé álmosan ébred Sakarine minden kényelmet kielégítő foteljében. Menjünk el az asztaltól, és lépjünk be a szomszéd terembe, ahol a a kompánia többi tagja, Etno, Candy és Gorgious már hozzánk hasonlóan egy üvegfal mögött rostokolnak.

14. Eközben Bud folytatja sivatagi kalandjait. Hagyjuk el a helyszínt lefelé, az előtér felé, majd menjünk ki jobbra. Induljunk el keletnek, majd forduljunk észak felé, végül egyszer nyugatnak. Menjünk át jobbra, egy betonfallal övezett szakadékhoz érünk, egy csappal a mélység előtt. Kössük rá a csapra a locsolócsövet, arra a koponyát, majd azt a mélybe hajítva ereszkedjünk alá. Földet érve haladjunk balra, majd menjünk át a szomszéd szobába, ahol a többiek várakoznak és nyomjuk meg a falon lévő kapcsolót. Miután mindenki kiszabadult az agyatlan társaság úrhajója felé venné az irányt, ám egy szemfüles tolvaj miatt kénytelenek Sakarine járművét meglovasítani.





15. Igen ám, csakhogy a jó doktort sem ejtették a fejére. Az úrhajó előtt feltartóztatja az egész bagázst, Candyt kivéve, aki be tudott jutni a rakétába. Társaink megmentésére menjünk lefelé a rakétában, amíg ki nem mászunk az alján. Menjünk a lifthez, majd a tetőfolyosóra érve induljunk balra. Vegyük fel a hordót és a csövet, majd térjünk vissza a rakétához. Használjuk a hordót, és másszunk vissza az úrhajóba. Az első szinten forgassuk el a kereket, a következőn húzzuk meg a vörös kart. A parancsnoki terembe érve nyomjuk meg az indítógombot, és kényelmesen hátradőlve élvezzük a nem kis mértékben agyament befejezést.



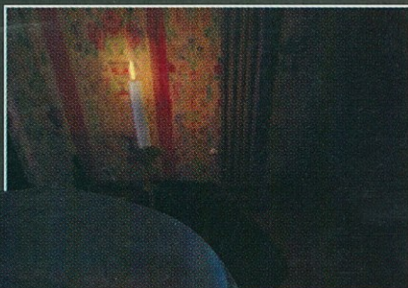


DRACULA 2
THE LAST SANCTUARY

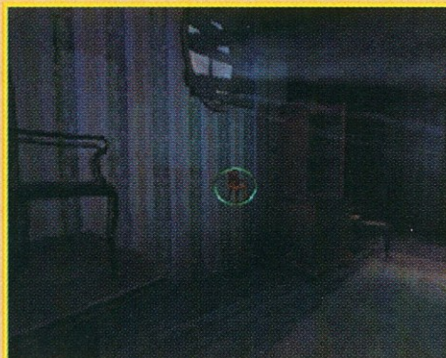
1. Carfax



Dracula birtokára megérkezve három dologra van szükségünk a kertből: jobbra az egyik fa alatt egy olajozót, a bozót mögötti falon pedig egy ezüstgombot találunk, s szintén egy ezüstgombot vehetünk magunkhoz a medencéből - ha megfordulunk, akkor vehetjük észre. A házhoz már nálunk van a kulcs, amelynek az emeletén rámoljuk ki az asztalfiókot. Egy iránytű, egy kódtörő készülék, egy igen hasznos infókat tartalmazó könyv és egy gyertya kerül elő. Ugyanott a ládából egy távcsövet, és egy gyertyatartót emelhetünk ki, a filmdobozok egyikéből pedig egy érmét, egy lyukszalagot és egy doboz gyufát. A dobozok fölötti képet fordítsuk meg, mivel egy papiros van a háta mögé tűzve. Ezek után teremtsünk világosságot a spanyolfal mögött: állítsuk be a gyertyatartót, gyújtsuk meg a gyertyát, és tűzzük a tartóba. Az így láthatóvá váló kulcsot akasszuk le, és nyissuk ki a továbbvezető ajtót.



2. Az első összecsapás





Egy fickóra lelünk, aki nyilván nem tudott ellenállni Dracula vendégmarasztaló házának. A kabátján a helyi temető címkéje függ (rajta a Pibody névvel), a kártya alatt pedig egy kulcs lóg, amit természetesen vegyünk magunkhoz. Ekkor a hulla eldől, és egy szörnyeteg töri ránk az ajtót. Tárazzuk be a pisztolyunkat, és célozzuk be a zárat az ajtón, amire Pibody volt akasztva. A következő szobában nagyon kell sietni: lépjünk beljebb egyet, és visszafordulva toljuk a szekrényt az ajtó elé, amivel némi időt nyerünk. Vegyük el a kandalló elől a széket, és rakjuk le az ablak elé. Ezután nézzünk be a kandallóba: egy újabb ezüstgombot és egy piszkavasat vehetünk ki. Utóbbival feszítsük le a deszkákat az ablakról, és tegyük a sarokból az egyik tükröt a beszűrődő fény útjába. Ezek után már beengedhetjük a szörnyeteget, merthogy a fény azonnal elporlasztja. Vegyük magunkhoz a másik tükröt is, mert az első szobában egy újabb szörny várakozik. Amíg a fénycsóván belül maradunk, nem bánt, úgyhogy nyugodtan pakoljuk le közvetlenül előtte a tükröt a szoba közepére. Miután így továbbirányítottuk a fényt a hallba, menjünk ki, ám ekkor újabb szörnyek támadnak ránk. Ne a lépcső felé induljunk, hanem az ellenkező irányba, és ugorjunk rá a kristálycsillárra...

3. A medence feltöltése

A csillogó kristályok jótékony hatásának hála, pillanatok alatt kiürül a hall, és mehetünk a lépcső mellé a bedeszkázott ajtóhoz, ahol ismét használjuk a piszkavasat. A pincében a fal melletti ládáknál kutakodjunk: az egyik mögött egy csípőfogót találhatunk, egy másik mögött pedig egy újabb ezüstgombot. Menjünk ki a ház elé, és vizsgáljuk meg a medence előtti kis emelvény tetejét. Vágjuk át a rácsot rögzítő láncot, olajozzuk meg a zsanért, s nyissuk fel az egészet. Egy panel válik láthatóvá, lyukakkal és furcsa tárcsákkal. Terítsük ki a kép mögül elhozott papírost, majd öntsünk rá olajat: így világosan kirajzolódik, melyik lyukba melyik gombunkat kell illeszteni, illetve melyik tárcsát melyik ábrára kell állítani. Ha nem hibázzuk el, a végén egy kattanás hallható, s az emelvény oldalán lévő csappal feltölthetjük a medencét. Ezzel egy időben megnyílik az út a csatorna felé - mármint az a zsilipajtó, ami eddig a pincében zárva volt. A csatornából azután (balra fordulva) egy létrán keresztül távozhatunk, és Seward doktor rendelőjénél lyukadunk ki.



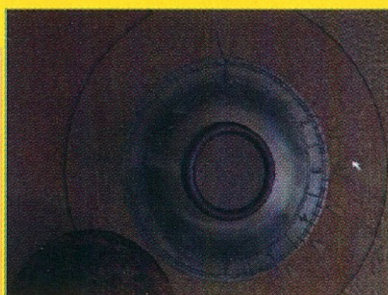


4. A csatornában (1)

Kopogjunk be, majd nyissunk be a doktor irodájába. Beszéljünk a sárkányos gyűrűről, és a Styxről - utóbbiról kiderül, hogy egy londoni mozi, ami Draculáé. Mina hipnotizálása után a doki átad hősünknek egy kulcsot, amellyel a temetőbe küld minket, ahol az általa megbízott Pibody is kutakodott - ugyanis meggyőződése, hogy ott kell továbbnyomoznunk.
Az előtérből a pult mögötti ajtón át távozzunk, azt nyitja a Sewardtól kapott kulcs. A csatornában egyet lépjünk előre, majd jobbra kanyarodjunk, ahol rögtön akasszuk le a falról a kötelet. Három lépéssel odébb keressük meg a vezeték mellett a csapot, amit kössünk a kötélre, s ezzel az alkalmatossággal "lasszózzuk" meg a folyosó végén a létrát az árok túloldalán. A létrán keresztül keljünk át az árok felett, és a túloldalt a szerszámosládából vegyük ki a franciakulcsot. Térjünk vissza a vezetékhez, és lazítsuk meg a kulccsal a csapot, majd emeljük le a helyéről. Ezután a létrának a felénél forduljunk jobbra, és tegyük a csapot a vezetékre, húzzuk meg a kulccsal, és végül csavarjuk el. Ezzel leeresztettük az árokból a vizet, úgyhogy a túloldalt felszedhetjük a létrát, illetve lebocsáthatjuk (kicsit jobbra a szélen) a mélybe, és lemászhatunk. Lent vegyük magunkhoz a létrát, és a másik feljáratnál támasszuk a falhoz. Másszunk fel, mire egy csatornafedőt vehetünk észre. Lőjük szét rajta a lakatot és másszunk ki.



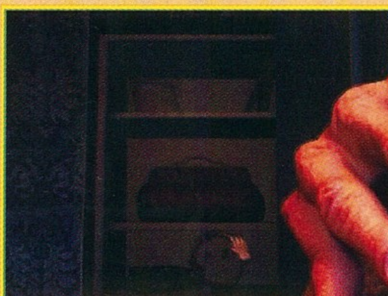
5. A temető



A temetőben egy jó nagy kört tehetünk. Ha a sötét irányba indulunk el, a második balra kanyarnál egy létrát fedezhetünk fel a sírok tövében. Le van lakatolva: a hullától elvett kulcsot kell használnunk. Ezután a temető közepéről az iméntivel ellenkező irányban egy magas kriptát fedezhetünk fel, aminek nekitámaszthatjuk a létrát. Másszunk fel a tetejére, s vegyük fel a néhai Pibody táskájából a feszületet és a fakarót. Másszunk le, mire a feltámadt Pibodyba botlunk, aki épp sírunk megásásán fáradozik. Mutassuk fel neki a feszületet, s miután ráesett a sírkő, a biztonság kedvéért döfjük át a karóval is. A ruhája közül vegyük fel az órát, és a jegyzetfüzetet: utóbbi tanúsága szerint Dracula egy ÉNY-i sírnál, hajnali ötkor szokott megjelenni. Akkor hát másszunk fel a kriptára, használjuk (az égbolton) az iránytűnket, és nézzünk az ÉNY-i (NW) irányba. Az órát elővéve várjunk ötig, s nézzünk bele a látcsőbe: ekkor láthatjuk, hogy Dracula az egyik kriptán egy titkos járatot nyit meg. Menjünk oda, és ugyanúgy nyomjuk meg mi is a szoborfej szemét, majd lépjünk be az ajtón. Valami ördögi varázslat azonban megakadályozza a bejutásunkat - hősünk másnap reggel tér magához.

6. Az iroda

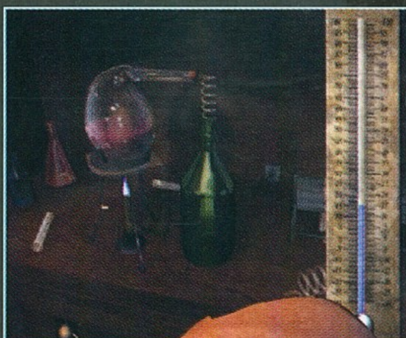
Visszatérvén dr. Seward rendelőjébe, nyugtalanító csend fogad minket. Sehol senki, s ha az irodában meghallgatjuk a viaszhengert, rögtön megtudhatjuk, hogy Dracula ismét elrabolta Minát. Az asztalfiókból vegyük ki a sztetoszkópot, majd a kandallóhoz lépve vizsgálódjunk az ablak alatt: így megtalálhatjuk Mina jegygyűrűjét, amit Dracula elhajított. Ezután foglalkozzunk a kandalló fölötti képpel, pontosabban a mögötte lévő széffel. Szerencsére elég öreg darab, ezért a sztetoszkópot használva nem nehéz meghallani, hol vannak azok a kombinációk, ahol ki vannak kopva a zárak. A széfből a Hopkins nevű beteg személyi adatai kerülnek elő (ő Dracula egyik szolgája), mellette egy kulccsal, valamint Dracula sárkányos gyűrűje, illetve a doki táskájából néhány hasznos kellék: úgymint egy üveg fokhagymakivonat, egy cső, egy előhívatlan fénykép, és barátunk legújabb kutatási eredményei.



7. Az ellenszérum

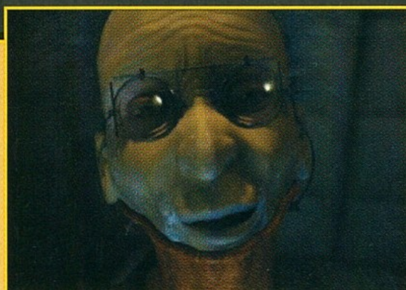


Nézzünk el a gumiszobákhoz. Menjünk be a cellákat követő legutolsó ajtón, s a feszületet használva kényszerítsük a székbe a vámpírrá változott gondozót. Csapjuk is fejbe a kereszttel, majd miután megnyugodott, akasszuk le az oldaláról a kulcsot, s azzal nyissuk ki a cellák előtti asztal fiókját. Egy fecskendő hever az alján, amivel vegyünk vért a vámpír karjából: ez ugyanis ahhoz a recepthez szükséges, amit dr. Seward útmutatása alapján most el kell készítenünk. Húzzuk fel a redőnyt az asztalon a vámpír mellett, öntsük a fokhagymakivonatot és a vért a lombikba, végül tegyük a lepárló csövéhez az immár üres üveget, és gyújtsunk a lombik alá. Melegítsük a löttyöt 35 fokig, s ezzel előállítjuk a vámpírölő szert, amivel rögtön át is itathatjuk a pisztolyunkat.





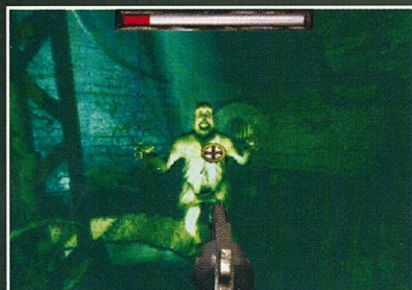
8. Hopkins cellája



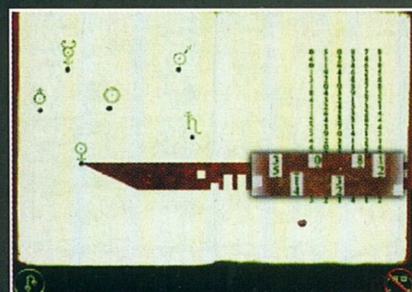


Visszatérve a gondozó asztalához vegyük fel a kockacukrot, tegyük bele a gyufásskatulyába, és fogjuk meg a teáscsésze körül zümmögő legyet. A széfből kivett kulccsal nyissuk ki a harmadik cellát, és adjuk a legyet Hopkinsnak: így végre hajlandó velünk diskurálni. Beszéljünk neki az új fegyverünkről, mire végül megbízik bennünk, s a sárkányos gyűrűért cserébe átadja nekünk a szemüvegét, amivel különös dolgokat lehet látni. A beszélgetés után csörög az irodában a telefon, s felvéve a kagylót Dracula fenyegetéseit hallhatjuk. A telefon után mindenki eltűnik az épületből, s a gondozó helyén egy lejáratot nyithatunk meg, ami a csatornába vezet.

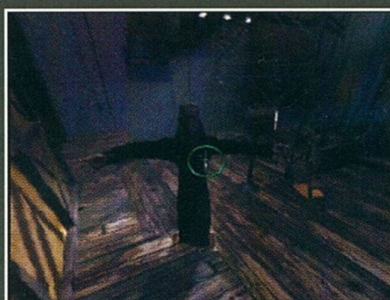
9. A csatornában (2)

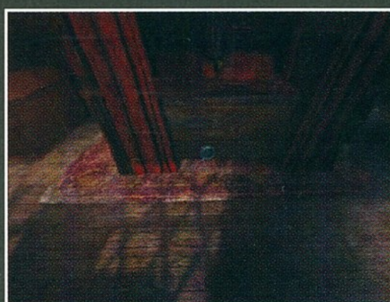


A korábban bejárt alagutat patkányok lepték el, úgyhogy csak egy irány marad. A sötét szakaszon, ahol nem tudunk továbbmenni, vegyük fel Hopkins szemüvegét, s azzal mindjárt meglátjuk, hova léphetünk. Egy kapcsolótáblához lyukadunk ki, aminek a bal oldali karjával egy hidat ereszthetünk le - de közben ismét megjelenik a gondozó. Vegyük fel a szemüveget, amivel így pontosan látjuk hova kell célozni a pisztolylyal ahhoz, hogy eltaláljuk a vámpír szívét. Utána menjünk tovább a hídon keresztül, mígnem egy ajtóhoz jutunk, mellette egy panellal. Húzzuk el a panel fedelét, s illesszük a kódtörő készülékünket a jól kivehető lyukba. Az ekkor megjelenő számokat alaposan jegyezzük meg, majd húzzuk ki a kódtörőt, és illesszük a kulcs nyelvét Dracula könyvébe. Rakjuk ahhoz az ábrához a végét, ami a zárnál látható, majd a szemüvegünkkel olvasgassunk: így a kulcs lyukacsos felében számok jelennek meg. A záron látott kód helyi értékeket hivatott jelölni, vagyis ha az alapján kiválogatjuk a lyukak végében látható számjegyeket, egy négyjegyű számot kapunk. (Ha minden igaz, ez 3582.) Ezt ezután be kell ütni a kódtörő másik felébe, s az egészet egyesítve újra be kell illeszteni a cuccot a lyukba. Ha jól csináltuk, egy kattanás tudatja, hogy az ajtó megnyílt. Vegyük ki a zárból a szerszámot, és lépjünk be.



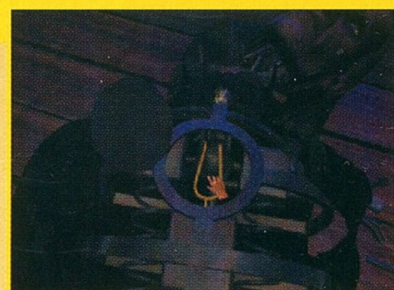
10. Styx mozi





A moziban először is indítsuk be vetítőgépet, amihez dobjuk bele az érménket. A Draculáról és Mináról készült film megtekintése után játsszuk le a lyukszalagunkat az orgonával, ami azonban egy csapdát indít be. Dracula kastélyában eszmélünk, ahol legfőbb ellenségünk a sárkányos gyűrűt szeretné megkapni tőlünk Mináért cserébe. (Még szerencse, hogy nincs nálunk.) Dracula távoztával Hopkins jön kiszabadítani minket: úgy tűnik, ő a mi oldalunkon áll továbbra is. Kotorjuk ki az ágy alól a pisztolyunkat és távozzunk a szobából: lám valójában még mindig Londonban vagyunk, a színházban. A sötétben leselkedő vámpír ellen vegyük fel a szemüveget és ismét célozzunk pontosan... Miután egy pillantásra feltűnik a vámpírrá változott Seward, lépjünk a pirosan világító panelhez, és állítsuk át mögötte a kapcsolót. Ekkor a vetítőben látott Dracula-báb állja el az utunkat. Húzzuk ki a sárkányszoborból a kardot, és intézzük el vele a bábut. Persze a bábu nem rázható le ilyen könnyen: továbbmenekülve vágjuk el a karddal a felvonó kötelét..

11. A kötélpadlás



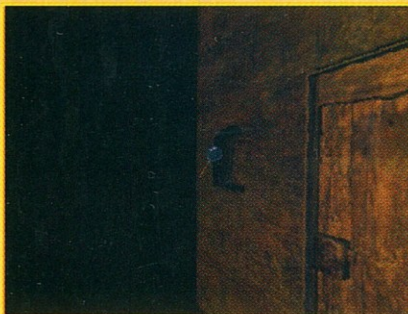


A kötélpadláson előbb vegyük fel a csáklyát, és alóla a kurblit s csak azután másszunk feljebb a létrán. Rögtön ahogy felértünk, nézzünk a hátunk mögé, majd illesszük a kurblit a lyukba, és csavarjuk meg. Ezzel előrébb jutottunk, de a bábu még mindig a nyomunkban van. Jobbra lépve vágjuk át a sötétben futó köteleket, s másszunk fel az így leomló szerkezeten. A szellőzőcsatornában akasszuk meg a ventillátort a karddal, mire két irányba indulhatunk, mindkét út végén egy-egy ráccsal. Először a bal oldali rács zárjából vegyük ki a kulcsot, és távolítsuk el vele a másik rácsot. Nézzünk le, és akasszuk be a csáklyánkat a Dracula-bábu nyakába. Ugorjunk le a szétdarált bábuhoz, és vizsgáljuk meg a mellkasát: egy kis ajtó mögött egy hangvilla rejtőzik. Vizsgáljuk meg a bábu karját is, s csavarjuk le a kézfejet. Fordítsuk meg a kezet, és húzzuk meg az egyik vezetéket a csuklónál: így kinyílik az az ujjperc, amiben a liftkulcs rejtőzik - mint ahogy azt korábban egy videón láthattuk. A kulcs segítségével liftezzünk le, és beszéljünk szerencsétlenül járt barátunkkal, aki Carfax elpusztítására kér minket. Átad egy kulcsot a laboratóriumához, s elkéri a pisztolyunkat, hogy majd végezhessen magával. Ez meg is történik, amint távozunk az orgona mögötti titkos járaton keresztül: a szemüvegünket használva láthatjuk, melyik billentyűt kell lenyomni a feltárásához.

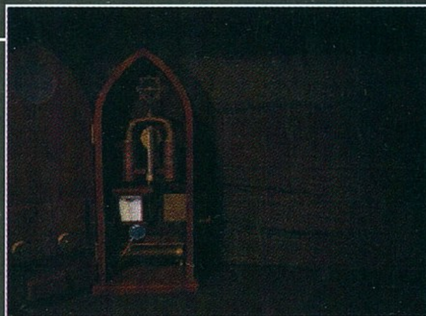
12. Carfax felgyújtása

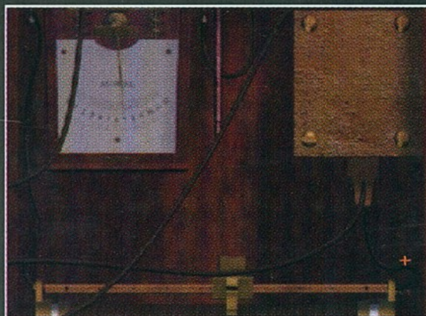


Csónakázzunk a csatornában, mire viszszajutunk a carfaxi pince zsilipajtajához, amit a kódtörő készülékünkkel tudunk kinyitni - a már korábban ismertetett módszerrel (8462). Fogjunk hozzá a gyújtogatói munkához: vegyük fel a ládákat az ajtó mellől, és vigyük őket a lépcsőfeljáró alá. Vizsgáljuk át őket, és vegyük ki belőlük a szerszámokat. Visszatérve a pincébe aprítsuk fel a koporsót a fejszével, majd az emeleten az asztalt vegyük kezelésbe a kalapáccsal, a sötét szobában pedig vágjuk le a függönyt az ollóval. Vegyük fel a gyertyát a spanyolfal mögül, rakjuk be a tűzifát és a rongyot a ládákba, és gyújtsuk meg az egészet a gyertya segítségével... Dracula ismét egérutat nyer, ráadásul bezár minket a lángoló házba. A pincéből azon az ajtón mehetünk ki, amit még eddig nem használtunk. Mellette egy mélyedésből vehetjük ki a kulcsát. A víztározónál forduljunk meg, nyissuk meg a csapot, s ereszkedjünk le a vízbe. Merüljünk le, mozdítsuk el a ládákat, és forgassuk el az újabb csapot: így olyan magasra emelkedik a víz, hogy felúszhatunk a feljebb lévő nyílásba - ha netán közben elfogyna a levegő, ne felejtsünk el felmerülni.



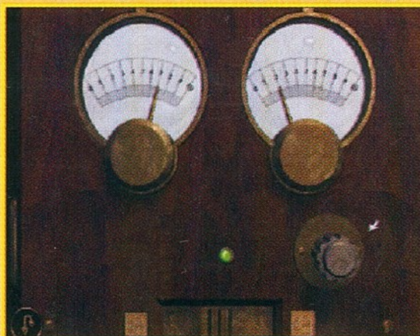
13. Barkácsoljunk





Ismét a csatornából másszunk vissza a szanatóriumhoz, ahol keressük fel a gumiszobák utáni szobát. Tulajdonképpen egy szekrényféleség az, amit a doki "laboratóriumnak" nevezett, s azt nyitja a kulcs. Egy különös műszerre bukkanunk, mellette egy feljegyzéssel, amiből az derül ki, hogy a doki egy bizonyos antivámpír rendszeren dolgozott. Csak valami tárgy kellett volna neki, ami a vámpíroktól származik. A papír hátulján látható, miként működne a szerkezet. Mielőtt foglalkoznánk a dologgal, a szekrény elfüggönyözött felét vizsgáljuk át. Tegyük a negatívunkat a lencséhez, majd kapcsoljuk be a vörös fényt szemben a kapcsolóval, rakjunk egy lapot a lencse alá, és hívjuk elő a fényképet. A képet a másik tálban tudjuk megvizsgálni, s róla megtudhatjuk, milyen beállításokkal kell összerakni a felső polcon található készüléket. Cselekedjünk ennek megfelelően. Elsőként az U alakú vackot helyezzük a doboz felső részébe, s állítsuk rajta 8-asra a mutatót. Következik a csőszerű kütyü, aminek az alját 4-esre állítjuk. Végül jön a kockaforma ampermérő és a tekercs: utóbbi segítségével 7A áramerősséget állítsunk be. Ezután már csak ki kell cserélnünk a csillagforma antennát a bábuból kivett hangvillára, és a készülék működőképes. Csukjuk be az elejét, vegyük ki az oldalából a kurblit, majd csapjuk a hónunk alá.

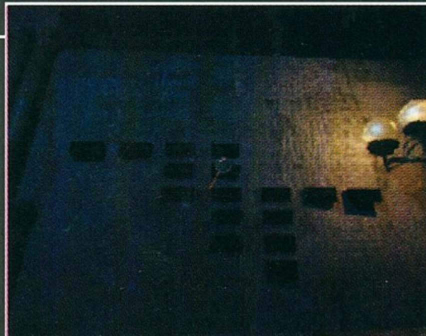
14. A csatornában (3)



Rögtön tesztelhetjük is a gépet a csatornában, ahol egy patkánysereg állja el az utunkat. A műszer a következőképpen működik: a kurblival egy kis áramot fejlesztünk, majd a dobozon lévő kapcsolót balra mozdítjuk el. Ezután becélozzuk a démoni erőket - jelen esetben a patkányokat -, s megnézzük, mit mutat a bal oldali óra. Ugyanazt az értéket beállítjuk jobb oldali órán, és jobbra mozdítva a kapcsolót kisugározzuk a semlegesítő sugarakat a célpontra. Ezzel el is tűnnek a patkányok. Ismét a kapcsolótáblánál illesszük a szellőzőből elhozott kulcsot a karok alatti lyukba, s ezzel átkapcsolhatjuk a másik kart is, amivel elfordítjuk a hidat egy másik járathoz. A járat visszavezet a temetőben lévő csatornafedőhöz. Az árokhoz érkezve forduljunk meg, vegyük fel a földről a deszkát, és azon keresztül keljünk át.

15. A kripta megnyitása





A temetőben továbbra sem tudunk bemenni az ominózus kriptába. Először semlegesíteni kell a káros kisugárzásokat keltő szoborfejeket. Elő tehát az antivámpírkészülékkel, és tapogassuk le a falak és a kripták tetejét - nézzük meg, mikor világít a dobozon a lámpa. Közben tulajdonítsunk egy kis figyelmet a főkaputól balra lévő falrészletre, ahol az egyik tábla alatt egy tekercset hagyott nekünk Hopkins a sárkányos gyűrűvel egyetemben. Miután mindhárom szoborfejet kivontuk a forgalomból, immár beléphetünk a kriptába. Olvassuk el az imént felvett tekercset, s az alapján üssük be a kódot a sírkövön lévő zárba az órajárással megegyező irányba (9287), majd a vámpírfej szájánál hagyjuk az egészet jóvá. A kriptában legfőbb ellenségünk megint egérutat nyer, így a történet második felében hősünk ismét Erdélybe látogat...

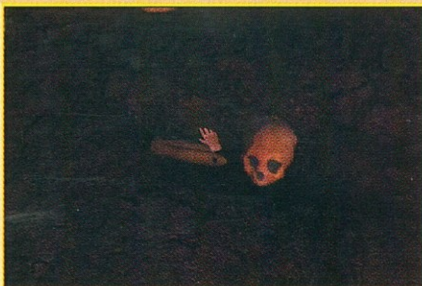
16. A kőbánya



A bányában nyissuk ki a rácsot: a már ismerős zár kódját Dracula könyvében találjuk rejtett írással. Használva a szemüveget a "G" napszaknál kell keresni: 9426. A nagy farkasfejnél vegyük ki a ládából az ásót és a pajszert, és térjünk vissza a lépcsőhöz. A kőrakás tetején találunk még további szerszámokat, a rakás aljánál pedig az egyik kő mögül egy detonátort húzhatunk ki - a kő elmozdításához a pajszert használjuk. Az asztal fiókját a vésővel és a kalapáccsal feszítsük ki, amiből vegyük ki a gyújtózsinórt, majd feszítsük le a fiók hátulját is. Ezután húzzuk ki a fiókot még jobban, és vegyük ki leghátulról az apró kulcsot. Utóbbival nyissuk ki az asztal mögötti ládát és vegyünk magunkhoz robbanóanyagot. A dinamitot vigyük a farkasfej szájába, kössük rá a gyújtózsinórt, majd csatlakoztassuk a vezetékhez a detonátort. Robbantsunk, ám mielőtt továbbmennénk, keressük meg a törmelék között a robbanás során kihullott ékkövet.

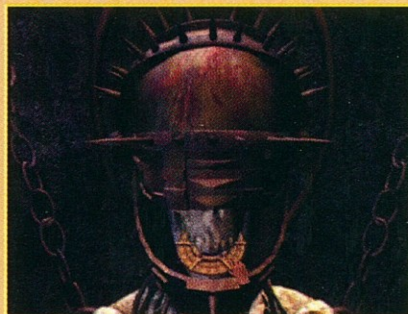
17. Börtönben





Rögtön tesztelhetjük is a gépet a csatornában, ahol egy patkánysereg állja el az utunkat. A műszer a következőképpen működik: a kurblival egy kis áramot fejlesztünk, majd a dobozon lévő kapcsolót balra mozdítjuk el. Ezután becélozzuk a démoni erőket - jelen esetben a patkányokat -, s megnézzük, mit mutat a bal oldali óra. Ugyanazt az értéket beállítjuk jobb oldali órán, és jobbra mozdítva a kapcsolót kisugározzuk a semlegesítő sugarakat a célpontra. Ezzel el is tűnnek a patkányok. Ismét a kapcsolótáblánál illesszük a szellőzőből elhozott kulcsot a karok alatti lyukba, s ezzel átkapcsolhatjuk a másik kart is, amivel elfordítjuk a hidat egy másik járathoz. A járat visszavezet a temetőben lévő csatornafedőhöz. Az árokhoz érkezve forduljunk meg, vegyük fel a földről a deszkát, és azon keresztül keljünk át.

18. Radu ékköve

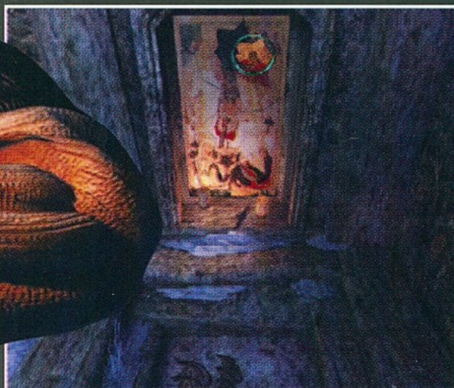


A kamra bejáratánál vizsgálódjunk a földön, s a "használható" helyen tegyük le a koponyát. Erősítsük a medált a csontra, amit ezután helyezzünk a koponyára, s az egész mögé állítsuk be a lámpást - természetesen meggyújtva. Az ékkövön átszűrődő fény megnyitja a koponyás kaput. A következő börtönszekcióban egy újabb szörny támad ránk. A továbbvezető lépcső felett, a magasban kell keresni. Tegyünk egy vesszőt a nyílpuskába, öntsük le a fegyvert a vámpírölő szerrel, majd célozzunk... Egy sötét folyosó végén egy csúnyán megkínzott csontvázhoz jutunk. Nyissuk fel a vasálarcon a rostélyt, s vegyük ki a csontváz fogai közül a korongot, Radu kövét. (Radu volt Dracula féltestvére, akit a saját fivére vetett tömlöcbe.) Leomlik a lábunk alatt a talaj...



19. Temető valahol Erdélyben

A sötét veremből a helyi temetőbe lyukadunk ki, ahol már hősünk valaha megfordult (bár lehet, hogy nem innen származik a "forog a sírjában" közmondás...). A temető sarkában lévő sírkő mögött egy szoborkezet találunk, benne egy keresztet. A középső épület mögött kicsit





áskálódhatunk a ház tövében, s a hó alól előkerül a megrongált Szent György kép hiányzó részlete. Ezt illesszük vissza a helyére, majd lépjünk vissza a sírhoz, amin keresztül érkeztünk, és nézzünk a kapu felé. Használjuk a megfelelő irányba a szemüveget, mire különös fényeket látunk: a varázslat fényeit, amely még a körbefutó láncnál is szorosabban zárja le a középső épületet. Semlegesítsük ezt a varázslatot a szoborkézben lévő kereszttel, és szabaddá válik az út.

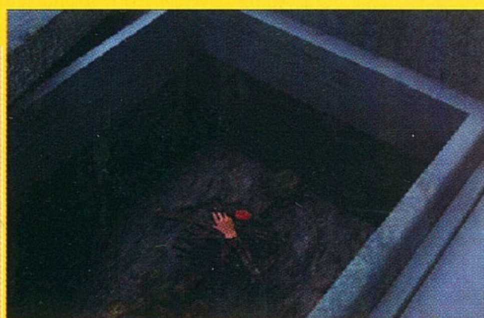
20. Találkozás Dorkóval

A szentélyen keresztül egyenesen Dracula várába jutunk. Keressük meg a lépcsőházat, és menjünk le Dorkóhoz, aki nem tornacipő, hanem boszorkány, és hősünk már jól ismeri. Beszéljünk vele, és adjuk neki oda a börtönben kiásott cetlit, hogy fordítsa le. Készséggel segít nekünk (az írás egy bűvös aranykeresztről tesz említést), ezért mutassuk meg neki Radu kövét is. Szemlátomást kitörő örömmel fogadja, hogy nálunk van a sárkányos gyűrű is, ugyanis a két tárgy egyesítésével végleg elpusztítható Dracula. Erre elméletileg csak Dracula szentélyében van lehetőség, de a boszorkány varázsereje is elégséges - vagy legalábbis az volna, ha Dracula egyik démonja nem végezne vele. Dorko a halála előtt még odaadja nekünk a gyűrűjét, amivel elmondása szerint bűvös pecséteket lehet feloldani. Ilyen pecséttel van lezárva az udvarban lévő lépcső tetejénél nyíló ajtó is.



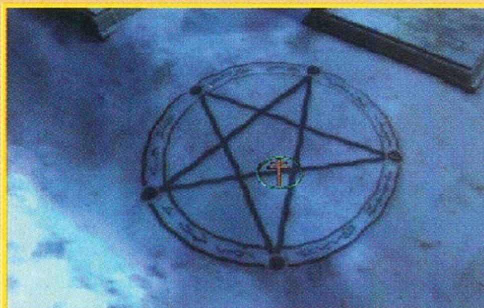


21. Az aranykereszt



Amikor kilépünk az udvarra, a démon valamiféle fénylő fallal zárja el a sírokat. Egyelőre ne törődjünk vele: vizsgáljuk meg az említett zárat a szemüveggel, és nyissuk ki a gyűrűvel. A járat végéből vegyük magunkhoz a csáklyát, amit töltsünk be a nyílpuskánkba. Térjünk vissza az udvarra, s mindjárt ott, ahol kilépünk az ajtón, célozzuk be szemben az emeleti részt. Az így kifeszített kötélen másszunk át, és nézzünk szét a könyvtárban. Az iratszekrényben egy papírra festett sakktáblára lelünk, valamint ha lefeszítjük a pajszerral a szekrény bal oldalát (természetesen belülről), az így megnyíló titkos rekeszben egy tekercs rejtőzik. Terítsük szét a tekercset, és rakjuk rá a börtönben talált papírt. Ha a papíron lévő egyik lyukat a tekercsen lévő ábrákra próbálgatjuk, két esetben a másik lyukban egy-egy szám lesz látható. Jegyezzük meg, melyik ábrához melyik szám tartozik, majd fordítsuk meg a papírt, és ismét próbálgassuk végig az ábrákat. Így négy ábrát kell végül megjegyeznünk, illetve a hozzájuk tartozó számokat, amik tulajdonképpen sorszámok. Két könyvespolc között, az elfüggönyözött résznél találjuk a zárat, amihez az iménti megfejtés tartozik. Az így nyíló titkos rekeszből kerül elő az arany kettős kereszt, amiről a papíros tett említést..

22. A medál



Másszunk a kifeszített kötél feléig, és ugorjunk be a varázslattal körülzárt sírokhoz. A megvizsgálható sírt feszítsük fel a pajszerral, és vegyük ki a csontváz kezéből a sárkányos medált. Két másik sír között, nagyjából az erőfal közepén egy "használható pontot" szúrhatunk ki a földön: azt vizsgáljuk meg a szemüveggel. Illesszük a medált a kereszt közepére, s az immár teljes kereszttel semlegesítsük a láthatóvá vált pentagramot, vagyis az erőfalat. Immár nem kell a kötelet használnunk, hogy felmenjünk a könyvtárba, ahol vizsgáljuk meg a könyvespolcokkal szemközti ajtót. A szemüvegünkön keresztül egy újabb pentagrazmmát fedezhetünk fel, amit ismét a kereszttel semlegesítsünk.

23. Sakk-matt

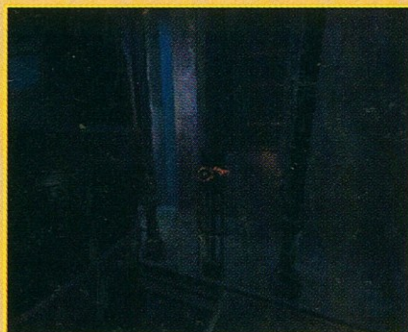


Az ajtó mögött egy sakktáblát találunk, ami alá csúsztassuk be a papír sakktáblánkat. Ezután vizsgáljuk át a szemüveggel Dracula könyvét, s az első oldalon látható állás szerint állítsuk be a figurákat, azaz nyomjuk le a következő sorrendben a gombokat: FBHEACGD. A sakktáblás megfejtés után a papír sakktáblánkra egy útvonal rajzolódott ki: ezt kell követnünk eggyel lejjebb, a könyvtár csapdákkal teli részében. Félsiker: csak az óriási sakktábla közepéig jutunk, s Dracula leomlasztja körülöttünk az összes többi mezőt. Ekkor vegyük elő a távcsövet, s vizsgáljuk meg szemben az ajtót. A szemüveget is vegyük elő, majd az újabb pentagramon használjuk a boszorkány gyűrűjét: ezután nyugodtan átmehetünk. Az ajtó nyitásához használjuk megint a keresztet - és persze előtte a szemüveget is.





24. Lanovka



Dracula drótvasútjához érkeztünk. A hátunk mögött találjuk a kapcsolót, amivel a kabint hívhatjuk, majd balra, a beugró mögött van egy kar, ami pallót tol az alkalmatossághoz. A pallóra lépve a kabin melletti panel nyitja az ajtót, majd bent egy újabb gombot és egy kart találunk. A karral zárhatjuk az ajtót, s a gombot kell megnyomnunk az utazás beindításához, aminek a végén ismét Hopkinsba botlunk. Az öreg már vezetne is minket a szentélybe, ám Dracula szolgája ekkor egy sötét sarokból előbújva megpróbál végezni velünk. Barátunk önfeláldozó módon a kés elé ugrik. Hopkinsnak vége, de még ad nekünk egy kulcsot az utolsó szentélyhez. Minthogy ránk zárták az állomás ajtaját, menjünk vissza a kabinba, emeljük le a létrát, és támasszuk a plafonon látható csapóajtóhoz. Másszunk ki, majd fel a tetőgerendára, ahol keressük meg az újabb csapóajtót felfelé, ami a torony tetejére vezet ki.



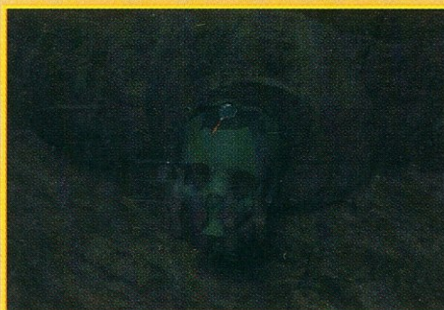
26. A lift

A szolga kinyírása után fektessük le az egyik gerendát a mélység felé, majd menjünk vissza a másikért (egyszer csak egy gerenda lehet nálunk). Azt is rakjuk le, majd arra átmászva szedjük fel a mögöttünk lévőt, s rakjuk le ismét magunk előtt. A túloldalt vizsgáljuk meg a szolga hulláját, merthogy valamilyen kulcskártyát akaszthatunk le az oldaláról. Ezután használjuk a Hopkinstól kapott kulcsot a faajtón, majd liftezzünk le. Lent illesszük a kulcskártyát a lift gombja alatti résbe, s küldjük vissza a liftet. Persze mi magunk előbb szálljunk ki, hiszen a lift mögött mehetünk tovább. A felhúzott pallót vegyük szemügyre a távcsővel, majd töltsük meg a nyílpuskát, és lőjünk bele a látott láncba. Pontos találat esetén a palló leereszkedik.





27. Első próbatétel

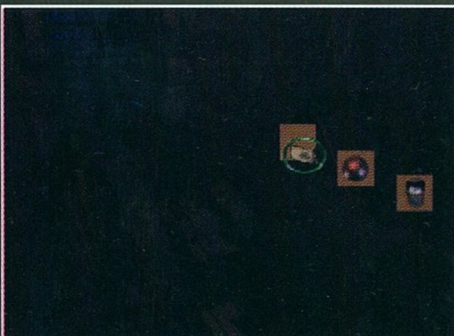




Immár Dracula szentélyében vagyunk, s három lépcső közül választhatunk. Kezdetben bármerre is indulunk el, egy sötét barlangba jutunk, balra egy csontvázzal, előttünk pedig egy lépcsővel. Vegyük fel a csontváz koponyáját, de ne menjünk le, alul ugyanis egyelőre halál vár ránk. Pontosabban lépcsőzzünk le, de alul álljunk meg, és vegyük szemügyre a lépcsőfokokat. A doki feljegyzései közt most a "Jákob létrája" rajzhoz kell lapoznunk, s rögtön láthatjuk, amely lépcsőfokokra szabad csak rálépnünk. Menjünk tehát vissza, és a következő fokokon keresztül ereszkedjünk le: 1., 3., 6., 7., 9., 10. Mint tapasztalhatjuk, lent a sziklából kinyúló kézből nem tudjuk csak úgy kivenni a fogantyút. Előbb a koponyát a marokba kell helyeznünk, hogy ne tudjanak bezáródni az ujjak. Utána a koponyán üssünk léket a pajszerrel, s máris kivehetjük a cuccot.

25. A szentély bejárata

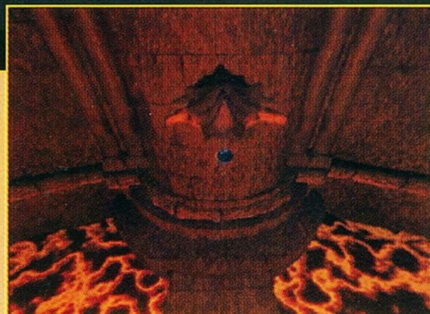
Dracula szolgája néhány fickót küld fel ellenünk, ezért sietnünk kell. Rohanjunk a lépcsőhöz, és a pajszert beékelve gurítsuk le a hatalmas szoborfejet. A veszély elhárul, ám a lépcső egy helyen leszakad. Jóllehet lefelé menet találunk két gerendát is, amivel esetleg áthidalhatnánk a lyukat, de a túloldalt még mindig ott vár ránk Dracula hűséges szolgája. A Vámpírok Báljából ismerős megoldás következik. Vegyük fel az ágyú mellől a vödröt, és lépcsőzzünk vissza. Merjük tele a vödröt hóval, majd ereszkedjünk le a beszakadt résznél a romok közé, ahol egy zászlót halászhatunk ki törmelék közül, valamint ugyanott tűzifát gyűjthetünk be. Ezután fektessünk egy gerendát a leszakadt rész fölé, és keljünk át az ágyúhoz. Kicsit toljuk odébb, és vegyük ki alóla az ágyúgolyót. Ezzel minden megvan, hogy elsüssük a lenti ágyút: öntsük bele a havat, rakjuk bele az ágyúgolyót, fojtásnak pedig a zászlót használjuk. Ha mindez megvan, gyújtsuk meg a tűzifát és pakoljuk az ágyú alá.





28. Második próbatétel





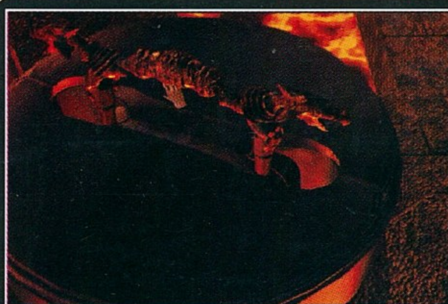
A "lépcsőházból" a következő irányba indulva a sárkányos terembe jutunk, ami teli van lávával. Húzzuk meg balra a láncot, mire egy átjáró képződik a középső sziget felé. Mielőtt átmennénk, nem árt állást menteni, ugyanis középen roppant gyorsan kell cselekedni. Amikor meghúzzuk a láncot, ami a gömbölyű panel felett lóg, láthatjuk, hogy az egyik sárkányfejből már nem áramlik tovább a láva. Ha ezután a megfelelő sárkányfej láncát húzzuk meg, immáron két helyen szűnik meg a folyam, de ha rosszat, akkor kezdhetjük az egészet elölről - és így tovább: ezzel a módszerrel végig kell haladni mind a hat láncon igen rövid idő alatt. Aki nem akar próbálgatni, annak íme a megoldás, hogyan kell forgolódni az első lánc után: kettőt jobbra, hátra arc, kettőt balra, kettőt balra, hátra arc. Ha jól húzogattuk a láncokat, egy újabb fogantyút vehetünk fel.

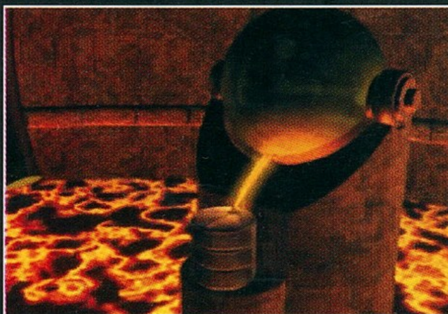
29. Harmadik próbatétel



A harmadik irányban mintha egy Alien-filmbe cseppennénk. Az "alien tojást" megvizsgálva egy harmadik fogantyúra bukkanunk, ám a felvételében saját alteregónk megakadályoz. Amikor testet öltött az alak, lépjünk vissza a csápok közé, és vizsgáljuk meg a szemüvegünkkel a tojástól jobbra lévő, második csápot (természetesen ott, ahol megjelenik a "használni" ikon). A szemüvegen keresztül láthatjuk, hogy bizonyos energia áramlik kifelé egy lyukból. Vegyük elő megint a nyílpuskát, és lőjünk egy vámpírölő szerrel megöntözött vesszőt ebbe a lyukba. Ezek után vizsgáljuk meg balra a második csápot. Az újabb lyuk kicsit problémásabb: előbb az időnként leereszkedő rostélyt kell kipeckelnünk egy nyílvesszővel, s csak utána lőhetünk a lyukba. Ezek után vizsgáljuk meg az imént meglőtt pontot, és ott fecskendezzünk a csápba egy kis vámpírölő szert. Miután elsorvadt a bizarr teremtmény, vegyük magunkhoz a harmadik fogantyút.







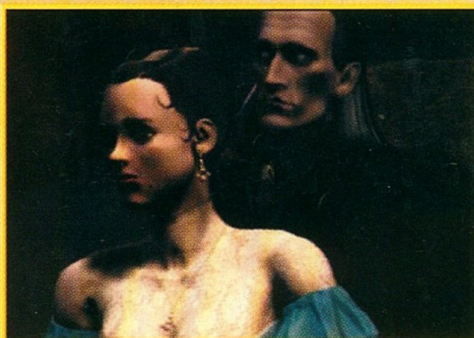
30. Kilincseljünk!

Térjünk vissza a lépcsőház középpontjához, ott nyissuk fel a középső panelt, és illesszük a helyére mindhárom fogantyút. Így a panel alatt fiókok nyílnak meg, s belőlük korong alakú öntőformákat vehetünk ki, amikkel irány a sárkányos terem. A középső gömbfedő alatt nyissuk ki a hengerformát, helyezzük bele a korongokat, majd zárjuk vissza a hengert. Ezután menjünk vissza a fogantyúkért, s tegyük be őket a gömbfedő alá. Zárjuk le a gömböt, s az oldalsó gombok valamelyikével indítsuk be a sajátos olvasztókemencét. A három fogantyúból kiöntött új kilincset vigyük vissza a lépcsők találkozásához, és illesszük be ugyanott, ahol a kisebb fogantyúkat is használtuk. Ezzel felhívtuk a liftet, ami Dracula legeslegvégső szentélyébe visz minket.

31. Az utolsó megmérettetés

A liftet a "lépcsőház" másik szintjén találjuk: mindhárom eddig látott teremnek van egy másik bejárata (vagy ha úgy tetszik kijárata) is, s azok egytől egyig oda vezetnek. A liftezés után nem túl udvarias démonok tessékelnek bennünket a trónterembe, ahol végre szemtől szembe megküzdhetünk Draculával. A küzdelem mondjuk kevéssé emlékeztet a Resident Evilre, sokkal inkább "spirituális" jellegű. Mindenekelőtt azt kell elérni, hogy Mina kikerüljön Dracula hatása alól, amihez az kell, hogy újra emlékezzen hősünkre, azaz a férjére. Mi sem természetesebb, minthogy a jegygyűrűjét kell az ujjára visszahúznunk. Dracula persze nem hagyja annyiban a dolgot, de mielőtt bármit is tenne, helyezzük Radu követ a trónus előtt heverő sárkányos gyűrűbe, s ezzel meg is pecsételjük a sorsát...





playtipp playtipp ••• playtipp

APE ESCAPE DESTRUCTION DERBY LAW FINAL FANTASY CHRONICLES HYDRO T

PlayStation cheatek

APE ESCAPE

Debug mód
Pauzáljuk a játékot, tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Le, Le, Háromszög.

DESTRUCTION DERBY RAW

Sérthetetlenség
Írjuk be kódnak: "INVICIBILITY".

Rendőrkocsi
Írjuk be kódnak: "MINIBUS".

SUV
Írjuk be kódnak: "SEDAN".

AM General Humvee
Írjuk be kódnak: "humall".

FINAL FANTASY CHRONICLES

Chrono Trigger trükk
Az alkotók figyelmetlenségéből (jóindulatából?) benne maradt a játékban egy lehetőség, amivel korlátlan mennyiségben szerezhetünk Sheltert (ez az a cucc, amivel a világtérképen maximumba gyógyíthatjuk a csapatot). 600 AD-ben menjünk be a Guardia Forestbe, és vizsgáljuk meg a két mocorgó bokor közül a jobb oldalit, mire kiugrik egy szörny, és eldob egy Sheltert. Ha kimegyünk az erdőből, majd újra felkeressük a bokrot, a szörny újra ott lesz - és ezt bármennyiszer megismételhetjük.

"Belső reset"
Ha játék közben vissza akarunk térni a főmenübe, nyomjuk le az L1+L2+R1+R2+Start+Select kombinációt.

HYDRO THUNDER

Cheat mód
Álljunk rá a "Memory Card" opcióra és üssük be: R1, R2, Kör, R2, R1. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

MLB 2002

Szuper játékos
Írjuk be a játékosok készítésénél névnek, hogy "Scott Murray".

WACKY RACES

Az összes pálya
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: CHIMPGIVEAWAY, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Az összes kocsi
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: MONKEYSPOILERS, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Az összes kacat
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: GADGETDEAROUT, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Kid mód
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: THOSEWACKYKIDS, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ

Különböző kódok

Az összes cheat:	TWLVCHTS
Super cheatek:	ZTJRWLDW
Sérthetetlenség:	MRCHBB
Csökkentett sérülés:	CHNKY
Super páncél:	FLYNGTNK
Az összes fegyver:	NFCH
Ingyen lőszer:	SPW
Az összes jet:	SHWRM
Gyors jetek:	STBLT
Extra pénz:	WRCHST
Dupla pénz:	KCHNG
A WDL adó kikapcsolása:	SWSSBNK
Folyamatos power-upok:	GVTBCK
Ingyen EMC:	SMKTRL
Bomba-golyó:	BMBBLL
Bomba-golyó fegyverek:	CDDDHLR
Baomba-golyó Opus:	QPVS
Nagy fegyverek:	PNFL
Óriás fegyverek:	QDDMG
Gyors lövések:	ZPPY
Dupla tűz:	TWFRN
Pörgő lövések:	SPNNY
Atom:	FTMN
Overlords mód:	CRNFX
Lebegő mód:	SKTCHY
Mega konvoj:	NPRBLM
Vámpír mód:	SLRP
Az ősszes FMV bejátszás:	DVD vagy GRTD
Szellem mód:	SNKY
Top Gun mód:	TPGN



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Szintválasztás
A címképernyőn üssük be: Le, Fel, Bal, Jobb, X, Háromszög, Kör, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

Az összes kiindulópont a patrol módban
A címképernyőn üssük be: Le, Fel, L2, L1, X, Háromszög, R2, R1. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

PS2 cheatek

ATV OFFROAD FURY

Az összes pálya
Válasszuk a pro-caereer módot, majd nevünknek azt írjuk be, hogy "WHATEXIT".

Az összes ATV
Válasszuk a pro-caereer módot, majd nevünknek azt írjuk be, hogy "CHACHING".

BLOODY ROAR 3

Blokkolás nélküli mód
Érjük el az első helyet az arcade módban

Expert mód
Teljesítsük az arcade módot folytatási lehetőségek felhasználása nélkül

Egy ütéses kiütés
Érjük el az első helyezést a hirtelenhalál módban

Gyorsított mód
Nyerjünk meg 100 küzdelmet a survival módban egyetlen karakterrel

Lassított mód
Valamennyi karakterrel iratkozzunk fel a rangsorolásba az arcade módban

One fall mód
Nyerjünk meg 20 menetet a survivl módban egyetlen karakterrel. Az új üzemmódban az veszít, aki elsőnek elesik, s a küzdők amúgy sérthetetlenek.

Képgalériák
Nyerjük meg a játékot egy-egy karakterrel: ezzel nyitjuk meg a képeket a galériában.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Az összes pálya
A cheat-menünél üssük be: R1, Háromszög, X, X, R2, L1.

PLAYTIPP

DER MLB 2002 WACKY RACES WORLD SCARIEST POLICE CHASES BLOODY ROAR



Az összes kocsi
A cheat-menünél üssük be: Háromszög, X, Háromszög, Négyzet, L2, Háromszög.

Halottaskocsi
A cheat-menünél üssük be: L1, Négyzet, R1, R2, L2, L1.

Halottaskocsi az ellenfeleknek
A cheat-menünél üssük be: L2, Négyzet, L1, R2, R2, X.

Halál-fal
A cheat-menünél üssük be: X, Négyzet, R2, Háromszög, R1, R2.

Köd
A cheat-menünél üssük be: R2, R1, X, Négyzet, Négyzet, Kör.

Nagy fej mód
A cheat-menünél üssük be: Háromszög, Négyzet, Négyzet, L2, L1, R2.

Az összes FMV bejátszás
A cheat-menünél üssük be: L1, Kör, R2, X, L2.

CRAZY TAXI

Az irányjelző nyíl kikapcsolása
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Arrows" felirat jelenik meg a képernyő alján.

A célpontok rácsainak kikapcsolása
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Destination Mark" felirat jelenik meg a képernyő alján.

Expert mód
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, az "Expert" felirat jelenik meg a képernyő alján, és se nyíl, se célpont kijelző nem lesz.

Speciális taxi
A karakterválasztás képernyőjén üssük be gyorsan: L1, R1, L1, R1, L1, R1 vagy L1+R1, L1+R1, L1+R1, és válasszunk karaktert. Egy másik megoldás, ha teljesítjük a Crazy Box valamennyi küldetését. Az így nyert taxi valamennyi módban választható: az original és arcade módban csak felfelé kell nyomni egyet a karakterválasztásnál, míg a Crazy Baxnál pedig Gustól egyet jobbra.

"Másik nap" mód
A karakterválasztásnál nyomjunk egy R1-et, majd tartsuk nyomva az L1-et miközben kiválasztjuk a figuránkat. Ha nem hibáztuk el, az "Another Day" feliratnak kell megjelennie, s a város egy másik részén, egy másik nap kezdünk.

Különféle nézetek
Először is kezdjünk egy arcade vagy original játékot. Ha a kettes irányítón nyomva tartjuk az L1+R1-et, és közben lenyomjuk a Kört, belső és hátsó nézet közül válogathatunk. Ha az L1+R1-hez Négyzetet nyomunk, egy kilométerórát hozhatunk be, a Háromszöggel pedig egy külső kamerát aktiválhatunk - végül az X-szel visszatérhetünk az alapállapothoz.

DARK CLOUD

Fegyvercserés trükk
Amikor megölünk egy ellenfelet egy már kifejlesztett fegyverrel, gyorsan lépjünk be a menübe, és válasszunk egy gyengébb fegyvert, amire jobban ráfér az erősítés.

DRIVING EMOTION TYPE-S

Bonusz kocsik
Nyerjük meg az Autocross 2-t: ezzel nyithatjuk meg a Mazda RX-7 FC3S-t és a Toyota Sprinter Truno GTV-t.
Nyerjük meg az Autocross 4 online training módot: ezzel nyithatjuk meg a Toyota MR2-t.

ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Interjú 1
Gyűjtsünk be 5 bronzmedált a trial vagy a championship módban. A megnyitott interjúkat a főmenü awards pontjánál kell keresni.

Interjú 2
Gyűjtsünk be 5 ezüstmedált a trial vagy a championship módban.

Interjú 3
Gyűjtsünk be 5 aranymedált a trial vagy a championship módban.

Interjú 4
Gyűjtsünk be 10 aranymedált a trial vagy a championship módban.

Bonusz zene a ritmikus sportgimnasztikához
Az expert dalt akkor kapjuk meg, ha a ritmikus sportgimnasztikában mindhárom zenével aranyérmet sikerül szereznünk a trial vagy a championship módban.

Vicces hangok
Szerezzünk a játék összes sportágában aranyérmet.

FIFA 2001: MAJOR LEAGUE SOCCER

Könnyen szerelhető ellenfél
Ha az ellenfél valamelyik játékosa szemtelenül jól játszik, csak vegyük át az irányítását egy pillanatra, azaz használjuk a pause menü "side select" opcióját. A kívánt játékossal ezután szerezzük meg a labdát, amit az R1 nyomva tartásával szimplán csak takarjunk. Miközben nyomjuk az R1-et, ismét pauzáljunk, és váltsunk vissza a saját csapatunkra: innentől ha a "megmachinált" játékoshoz kerül a labda, az nem fog vele semmit sem kezdeni, az az könnyedén szerelhetjük.

FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE

Rejtett multi-player szint
Az első szinten New Quack Cityben, ahol egy modellházat egy kamera elé tolhatunk, van egy számítógép a számítógépteremben, ami megsemmisíthető. Mint azt a játékban megfigyelhetjük, "értelmes" célpontnál a célkereszt pirosra vált: ennek segítségével kereshetjük meg a computert, amit addig lőjünk, amíg fel nem robban. Utóbbi mozzanat nyitja meg a bónuszszintet.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Professional mód
Az Arcade módban álljunk rá a Hard nehézségi fokozatra, majd tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és úgy nyomjunk X-et.



playtipp ••• playtipp ••• playtipp

MDK 2 ARMAGEDDON MOTOR MAYHEM NASCAR HEAT ONIMUSHA WARLORD

MDK 2: ARMAGEDDON

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Select.

MOTOR MAYHEM

Buzzsaw aktiválása
Nyerjük meg az eliminator, a deatmatch, és az endurance versenyeket egyazon karakterrel, hard vagy very hard fokozaton.

MX 2002: FEATURING RICKY CARMICHAEL

Trükkök
Először ugrassunk a motorral, merthogy a levegőben próbálkozhatunk a következő bravúrokkal:

Bar Hop:	Háromszög, Háromszög.
Can Can:	Négyzet, Négyzet
Cat Nac:	X, Kör, Kör
Catwalk:	Négyzet, Háromszög
Cliff Hanger:	Kör, Háromszög
Coffin:	Háromszög, Kör
Cordova:	Kör, Háromszög, Háromszög
Disco Can:	3xNégyzet
Heart Attack:	X, Háromszög
Heart Breaker:	nyomjuk az analog-sticket lefelé, mígnem egy teljes szaltót csinálunk
Heel Clicker:	Háromszög
Helicopter:	X, Háromszög, Háromszög
Indian Air:	X
Kiss Of Death:	Kör, Kör
La-Z-Boy:	Kör, X.
McMetz:	3xHáromszög
Mulisha Air:	X, Négyzet
Nac Nac:	Négyzet
No Hander:	Kör
Nothing:	Kör, Négyzet
Pendulum:	Négyzet, Kör
Rocket Air:	X, Kör
Rodeo Air:	Háromszög, X
Saran Wrap:	Háromszög, Négyzet
Seat Grab:	X, X
Suicide Flip:	nyomjuk az analog-sticket felfelé, mígnem egy teljes szaltót csinálunk
Superman Indian:	3xX
Switchblade:	Négyzet, X



NASCAR HEAT 2002

Richard Petty aktiválása
Teljesítsük valamennyi Heat challenge-et legalább bronzéremmel.

Hardcore realisztikusság
Ha 100 pontot elérünk egy pályán, azzal megnyílik a hardcore realism mód az adott pályához.

NBA STREET



Csaló kódok
A Versus képernyőn a Négyzet, Háromszög, Kör és X gombok nyomkodásával "pörgethetjük" az ikonokat a képernyő alján. Miután az ikonokat beállítottuk, nyomjuk el a D-Pad-et bármelyik irányba: ezzel aktiváljuk az adott kódot. Amennyiben értelmes kódot vittünk be, a gép kiírja, hogy milyen kódot vittünk be, és emellett egy hang is hallható. Egy meccshez akár több kód is aktiválható. Az alábbiakban azt közöljük, mennyiszer kell lenyomni az adott gombokat, és hogy milyen üzenetnek kell megjelenni:

Infinite juice	2-0-3-0
No juice	1-4-4-3
Mega dunking	3-0-1-0
No dunks	3-0-1-2
More gamebreakers	1-4-3-2
Less gamebreakers	1-3-4-2
No gamebreakers	1-4-4-2
Springtime Joe "The Show"	1-1-0-1
Summertime Joe "The Show"	1-0-0-1
Athletic Joe "The Show"	1-2-0-1
ABA ball	0-1-1-0
Beach ball	0-1-1-2
EA Big ball	0-1-4-0
Medicine ball	0-1-1-3
NuFX ball	0-1-3-0
Soccer ball	0-2-1-0
Volley ball	0-1-1-4
WNBA ball	0-1-2-0
Authentic uniforms	0-0-1-1
Casual uniforms	1-1-0-0
Explosive rims	1-2-4-0
Captain quicks	3-0-2-1
Harder distance shots	2-2-3-0
Player names	0-1-2-3
No auto replays	1-2-1-1
No HUD display	1-4-1-2
No cheats	1-1-1-1

ONIMUSHA: WARLORDS

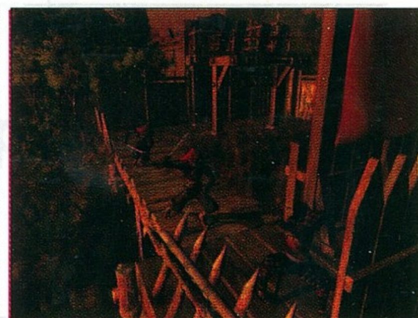
Másik ruha
Teljesítsük a játékot, és mentsünk. Ezután válasszuk az új játék indítását, mire egy "Samanosuke Normal/Special" opció válik elérhetővé. Ez a speciális cucc Samanosuke számára egy panda kosztümöt aktivál - bár ez a ruha nem mindegyik FMV bejátszásban lesz látható.

Onimusha 2 FMV bejátszás
Teljesítsük a játékot, majd mentsünk. Ezután válasszuk az új játék indítását, mire egy "Special Report" opció válik elérhetővé, amivel egy előzetest nézhetünk meg a játék folytatásából.

Oni Spirits mini-játék
Gyűjtsünk össze 20 Fluoritot (kék kövek), s miután teljesítettük a játékot, mentsünk.

Bishammon furulya
A játékban két helyen egy fura fickó csüng a plafonról, aki ránk se bagózik. Később a játékban, amikor használtuk már az Evil Plate-et, és kinyílt az ajtó, beszélhetünk vele, s elvezet minket a Sötét Birodalomba. Ott aztán gyilkoljuk a szörnyetegeket, míg meg nem nyílik két portál: egy felfelé, egy pedig lefelé. Menjünk le az utolsó, azaz a huszadik szintig, s közben gyűjtsünk be minden tárgyat. Az utolsó szinten már nincs kit legyilkolni. Csak nyissuk ki a dobozt, s miénk a furulya, amit aztán tartogassuk a legvégére, a Demon Kinghez.

Bishammon kard
Az utolsó pályán van egy save tükör, és három ajtó. Menjünk az ajtóhoz, ami olyan, mint egy vaskapu. Először nem



PLAYTIPP

QUAKE 3 TOKYO EXTREME RACER UNISON WACKY RACES TWISTED METAL BLACK

nyílik ki. Használjuk rajta a Bishammon furulyát, és lépjünk be. Menjünk oda a kiálló Bishammon kardhoz, és vegyük fel. Ez a kard sokkal erősebb, mint az összes többi fegyverünk együtt, és ráadásul gyorsan lehet forgatni. A karddal ezzel együtt örök varázserővel rendelkezünk.

QUAKE 3: REVOLUTION

Pályaugrás
Menet közben tartsuk lenyomva az L1 + R1 + R2 + Select kombinációt, és üssük be: X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Háromszög.

TOKYO XTREME RACER ZERO

Genki Gremlin dekoráció
Tartsuk lenyomva az R2+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A lelógó Genki Gremlin majd belső nézetből lesz látható.

Kék szúnyog dekoráció
Tartsuk lenyomva az L2+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A lelógó szúnyog majd belső nézetből lesz látható.

Kutya dekoráció
Tartsuk lenyomva az L1+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A szarvakkal rendelkező kutya majd belső nézetből lesz látható.

Rózsaszín kreatúra
Tartsuk lenyomva az R1+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A rózsaszín kreatúra majd belső nézetből lesz látható.

White Carismo autó
Győzzük le az utolsó Zodiacot, s ezzel megnyitjuk a kocsiját, és kapunk kb. 4 millió dollárt. Ha 5 milliót akarunk nyerni, akkor elsőnek hagyjuk, hogy legyőzzön minket, majd utána hívjuk ki újra.

TWISTED METAL: BLACK

Örökélet és örökturbó
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Jobb, Bal, Le, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.
(A kódok bevitelénél az irányításnak "Classic" kiosztáson kell lennie, különben nem történik semmi.)



Örök fegyverek
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Fel, X, Bal, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Egylövéses halál
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: X, X, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Mega géppuskák
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: X, X, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Speciális fagyasztó támadás
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Jobb, Bal, Fel.

Fegyverekért életerő
Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Háromszög, X, Négyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Alternatív fegyvernézet
Menet közben nyomjuk le a Select+Jobbot.

UNISON

Y. M. C. A., Nowhere, és Everybody Dance dalok
Teljesítsük a Sory 1-et single player módban, s azzal megnyílnak az új dalok a Club Tecmo Módban.

Country Grammar dal
Teljesítsük a Sory 2-t single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

We Are Family dal
Teljesítsük a Sory 3-at single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

O. P. P. dal
Teljesítsük a Sory 4-et single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Stop The Rock dal
Teljesítsük a Sory 5-öt single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Barbie Girl dal
Teljesítsük a Sory 6-ot single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

YO SA KU dal
Teljesítsük a Sory 7-et single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Night Of Fire dal
Teljesítsük a Sory 8-at single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

That's The Way (I Like It) dal
Teljesítsük a Sory 9-et single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Synchronized-Love-Millenium dal
Teljesítsünk egy adást "All Perfect" minősítéssel a single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

WACKY RACES

Az összes pálya
Válasszuk ki a "Cheats" opciót a főmenüben, és írjuk be kódnak, hogy "CHIMPGIVEAWAY", majd aktiváljuk a dolgot a "Code Collection" képernyőn.

Az összes kocsi
Válasszuk ki a "Cheats" opciót a főmenü-



ben, és írjuk be kódnak, hogy "MONKEYSPOILERS", majd aktiváljuk a dolgot a "Code Collection" képernyőn.

Az összes trükk
Válasszuk ki a "Cheats" opciót a főmenüben, és írjuk be kódnak, hogy "GADGETDEAROUT", majd aktiváljuk a dolgot a "Code Collection" képernyőn.

Kid mód
Válasszuk ki a "Cheats" opciót a főmenüben, és írjuk be kódnak, hogy "THOSEWACKYKIDS", majd aktiváljuk a dolgot a "Code Collection" képernyőn.

WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ

Különböző kódok

Az összes szint és cheat:	SPRLZY
Az összes cheat:	TWLVCHTS
Szintválasztás: J	MPTT
Sérthetetlenség:	DNGDM
Szuper páncél:	MRRMR
Gyorsabb jet:	ZPPY
Nagy fegyverek:	HMMR
Óriás fegyverek:	QD
Gyors tűz:	FRHS
Gyors lövések:	NSTNT
Dupla tűz:	NDBMBS
Pörgő lövések:	DZZY
Pajzs az elforduláskor:	SCRW
Top Gun mód:	DH
Overlords mód:	VRLRDS
Valhalla mód:	WNRLFST
Szellem mód:	SNKY
Dupla Bux:	TWFSTD
Plusz 10 Bux:	WNNNGS
3-as fegyverszint	PYRS
Repülőcsere	NDCSN
Azonnali győzelem:	SMSHNG
A ládák megmutatása:	BXDRW
A célpontok megmutatása:	WYPNT
Az összes FMV bejátszás:	GRTD

A pályakódok:

Szint	Kód
Panama 2	JBVKWNBBCBQM
Panama 3	MDKKWYFTKBQM
Australia 1	MHZKWTJMQBQM
Australia 2	ZBCKXPBHNBQM
Australia 3	LDRKXYFZTBQM
Thailand 1	ZHHKXJJTBBQM
Thailand 2	TBPKYZBVHBQM
Thailand 3	KFFPJRFNPBQN
Rhine River 1	YJVPJCJGVBQN
Rhine River 2	FCNPKXBVWBQN
Rhine River 3	PGDPKGFPDBQN
New York City 1	KKSPKRJHKBQN
New York City 2	VBFKPLHBWZBQN
New York City 3	WJYPLWFQGBQN
Antarctica 1	CMPPLHJJNBQN
Antarctica 2	RKFPMYBZHBQN
Antarctica 3	GNVPMQFSNBQN
San Francisco 1	TRLPMBJLVBQN
San Francisco 2	SVMPNFBFVBQN
San Francisco 3	RXDPNHFYDBQN
Valhalla 1	XBXPNGKRKBQN
Valhalla 2	LPXKVMCQZBQM
Valhalla 3	QSMKVSGKHBQM



Dreamcast cheatek

DRACONUS: CULT OF THE WYRM

Cheat mód
A "Press Start" képernyőnél üssük be: X, Y, Y, X, X, Y, Y. Ezután nyomjunk egy startot és kezdjünk egy új játékot, mely során majd a következő csalásokkal élhetünk:

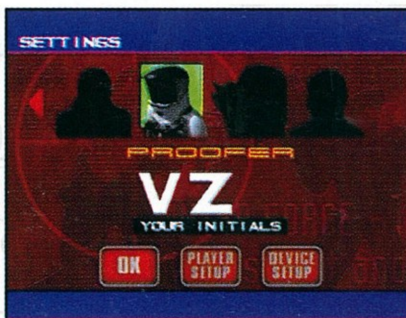
Sérthetetlenség és 50.000 támadó pont
Pauzáljuk a játékot, tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk Balt az irányítón.

Teljes életerő
Pauzáljuk a játékot, tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk Jobbot az irányítón.

Pályaléptetés
Pauzáljuk a játékot, tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjuk Lefelé az irányítót.

OUTTRIGGER

Commander aktiválása
Győzzük le Commandert a novice mission módban.





Shinobi aktiválása
Győzzük le Shinobit a novice mission módban.

Scarpin aktiválása
Győzzük le Scarpint az intermediate mission módban.

Siba aktiválása
Győzzük le Sibát az intermediate mission módban.

D.K. aktiválása
Győzzük le D.K.-t az advanced mission módban.

Proofer aktiválása
Győzzük le Proofert az advanced mission módban.

Salamander és Dr. K aktiválása
Teljesítsük az utolsó küldetést az advanced mission módban, s azzal választható karakterré válik Salamander és Dr. K.

Ump géppuska
Teljesítsük az intermediate mission módban azt a küldetést, amelyikben az Ump géppuskát használjuk, s azzal megnyitjuk azt a fegyvert.

DISCW fegyver
Teljesítsük az advanced mission módban azt a küldetést, amelyikben a DISCW fegyvert használjuk, s azzal megnyitjuk azt a fegyvert.

Az ellenség ütője
Győzzük le D.K.-t az advanced mission módban.

GLG40MM csőbomba-vető
Érjük el a legmagasabb pontszámot az advanced mission módnak abban a küldetésében, ahol a GLG40MM csőbomba-vetőt használjuk.

PSG-1 fegyver
Teljesítsük az advanced mission módban azt a küldetést, amelyikben a PSG-1 fegyvert használjuk, s azzal megnyitjuk azt a fegyvert.

SPAS12 fegyver
Teljesítsük az advanced mission módban azt a küldetést, amelyikben az SPAS12 fegyvert használjuk, s azzal megnyitjuk azt a fegyvert.

Medal Bomb, Life Bomb, és Ammo Bomb
Teljesítsük a negyedik küldetést az advanced mission módban.

Irányított rakéta 2
Teljesítsük az utolsó küldetést az advanced mission módban.

Hangteszt és mozi-teszt opciók
Teljesítsük valamennyi küldetést mind a novice, mind az intermediate, mind az advanced mission módokban.

SONIC ADVENTURE 2

Karakter-kerék, és az extra karakterek
Először is arra van szükség, hogy a stage select opciónál valamennyi helyen megszerezzük mind az öt emblémát - természetesen A fokozaton, ami persze rendkívül nehéz. Az így megjelenő stage select 2 nem sokban különbözik az eredeti változattól, leszámítva, hogy az utolsó pályát akkor is játszhatjuk, amikor még nem teljesítettük, és mielőtt pályát indítanánk, egy kódot írhatunk be. A kód nélkülözésével a karakterválasztáshoz kerülünk, amúgy viszont a következő bónusz karaktereket hozhatjuk be:

A kód:	A karakter:
NORMCCC	Normál chao
COOLCCC	Sötét szemüveges chao
GOLDCCC	Arany chao
SILVCCC	Ezüst chao
GRIMCCC	Halálfejes chao
HOLLCCC	Halloween chao
SUPRSPD	Supersonic
HYPRSHW	Hyper Shadow
CODEMRA	Eggman unokahúga, Maria
PRFRGRD	Eggman nagyapja, Profesor Gerald
METLSNC	Metál Sonic
WINGFOX	Tails testvére, Wings
BLUEEDA	Kék Knuckles
DARKFAT	Kövér Shadow
DEVLNIK	Eggman bajusz nélkül és szarvakkal
PINKVAM	Rouge jókora nővére, Mascara



UEFA DREAM SOCCER

Az 1, 2, 5, és 11 stadionok megnyitása
Az Arcade mód menüjében üssük be: B, Fel, Y, Bal, A, Jobb, Le.

A 3, 7, 10, és 15 stadionok megnyitása
Az Arcade mód menüjében üssük be: B, A, Bal, Bal, Start, B, A, Bal, Bal, Start.

A 8, 13, és 16 stadionok megnyitása
Az Arcade mód menüjében üssük be: B, A, Jobb, Start, B, A, Jobb, Start.

All-Star csapatok
Az Arcade mód menüjében üssük be: Start, A, Y, Fel, Jobb, B, A, Le.

Silicon Dream csapatok
Az Arcade mód menüjében üssük be: Y, A, B, B, A, Le, A, B, B, A, Le, Fel.

Kis játékosok
Az Arcade mód menüjében üssük be: Le, Fel, Bal, Bal, A, Jobb, Le, Start.

Nintendo 64 cheatek

F1 WORLD GRAND PRIX

Szintválasztás
Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Pandora, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. A challenge módnál ezután a "Cheater's Special" fájlt válasszuk.

Hawaii bónusz pálya
Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Vacation, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. A Hawaii pálya a European Grand Prix után jelenik meg. Ugyanez érjük el akkor is, ha a bajnokságot profi szinten teljesítjük.

Arany sofőr
Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Pyrite, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. Az exhibition, time trail és two player módok karakterválasztásánál ekkor egy arany sofőr is megjelenik. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha a challenge módban 100%-ot teljesítünk.



Ezüst sofőr
Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Chrome, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. Az exhibition, time trail és two player módok karakterválasztásánál ekkor egy ezüst sofőr is megjelenik. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha a challenge módban 100%-ot teljesítünk.

Gallery opció
Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Museum, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz: ott jelenik meg az új opció. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha megnyerjük a bajnokságot.

A stáblista megtekintése
Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Credits, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz: ott jelenik meg az új opció. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha a challenge módban 100%-ot teljesítünk.

Folyamatos gyorsulás
Aktiváljuk vagy az arany vagy az ezüst sofőrt, majd rookie szinten, manuális váltóval induljunk el vele. Amikor a verseny elkezdődik, maradjunk egyesben és úgy gyorsítsunk.

Örök üzemanyag
A Grand Prix módban lépjünk be a box képernyőjére, és állítsuk az üzemanyagszintet olyan alacsonyra, amennyire csak lehet: így a következő futamban sosem fogy ki a benzin.

A visszajátszás igazgatása
Visszajátszásnál állíthatunk a kamerán, ha lenyomjuk a Felső-C-t, majd le vagy fel nyomjuk az irányítót.



playtime! 01/10



Power Shovel (PS)

"Aki sokat markol, az keveset fog." Ez esetben ez nem igaz.

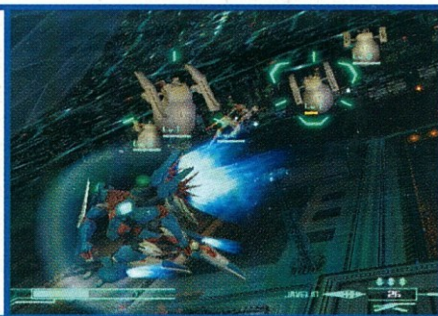


Soldier of Fortune (DC)

Quake-alapú tanfolyam amatőr boncmestereknek.

Zone of Enders (PS2)

Ahogy Hideo Kojima képzeli a mindennapi robotot...



Operation Winback (PS2)

Az N64 Metal Gear Solidja PS2-bőrben.



Keresd szeptember 14-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8964 Ft ,
egész évre: 4482 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823